CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRE

CAPCOM

1280 Yen + TAK

Street Fighter III 3rd STRIKE Fight for the Future **CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET**

CONTENTS

キャラクター紹介/連続技/エンディング CHARACTERS/COMBO MANIA/ENDING

春麗		002/003/042
まこと・・・・・・・・		004/005/043
DE		006/007/044
トゥエルヴ・・・・・		008/009/045
Q		010/011/046
アレックス・・・・・・		012/013/047
ュン・・・・・・・・・		014/015/048
ヤン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		016/017/049
ダッドリ・・・・・・・		018/019/050
リュウ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		020/021/051
いぶき・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	*	022/023/052
和 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		024/025/053
エレナ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		026/027/054
豪鬼 • • • • • • • • •		028/029/055
72	• • • • • • • • • •	030/031/056
ショーン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	· >•••••	032/033/057
ネクロ・・・・・・・	S	034/035/058
E1-1	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • 036/037/059
ユリアン・・・・・・	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	038/039/060
キル・・・・・・・・		040
カプコン開発コメント集	MAKER COMME	NTS 061

基本操作と隠し要素・・・・・・・・・・・・・・・・066 投げとグラップディフェンス・・・・・・・・・・・・068 ダウンとクイックスタンディング・・・・・・・・・・070 ガードブロッキング・・・・・・・・・・・・・・・072

システム/ADVANCED SYSTEM

FRS-N.O C·LAN KAL がっちん K-TAN GED MVP ちゃっきー **VMT-RED** 善之字元帥 若人

©SHINSEISHA INC.1999 ©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED. ※本誌掲載の記事および写真等の無断複写、複製、転載を禁じます

アストロ Mio

STAFF

発行人 加藤 博 編集人 高橋 己代子 編集 杉田 哲朗 伊丹 恭 荒川 保 高安 聡 編集アシスタント 鈴木宏昌 河野淳一

表紙デザイン 株式会社 新声社 デザイン 有限会社 エストール 印刷 廣済堂印刷 株式会社 発行 株式会社 新声社 協力 株式会社 カプコン



しゃがみカウンター・・・・・・・・・・・・・・074 コンボ概念・・・・・・・・・・・・・・・・・076 ヒット確認 ・・・・・・・・・・・・・・・・078 反撃 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・080

キャラ別対戦攻略/FIGHT A NEW RIVAL

True	۰
まこと・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・088	3
νε······ 092	2
トゥエルヴ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・096	5
Q	,
アレックス・・・・・・・・・・・・・・・・・104	ı
、ユン・・・・・・・・・・・・・・・・・108	3
Try	2
ダッドリ・・・・・・・・・・・・・・・・・116	5
リュウ・・・・・・ 120	,
いぶき・・・・・・124	ı
オロ ・・・・・・・・・・・・・・・・・128	
エレナ・・・・・・・・・・・・・・・132	,
豪鬼 ・・・・・・136	
ケン・・・・・・・140	,
ショーン・・・・・・・144	l
ネクロ ・・・・・・・・・・・・・・・・148	ŀ
보고-ゴ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
ュリアン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・156	ļ

データベース/DATA BASE

キャラ別データ/CHARACTER DATA・・・・・・・162

GAMEST MOOK Vol.194

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

~ CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET ~

キャラクター紹介/連続技/エンディング

CHARACTERS/COMBO MANIA/ENDING COLLECTION

春麗	P002/003/042
	P004/005/043
All the second s	P006/007/044
トゥエルヴー	P008/009/045
Q	-P010/011/046
アレックスー	-P012/013/047
ユン	-P014/015/048
ヤン	P016/017/049
ダッドリー	P018/019/050
リュウ	-P020/021/051
いぶき	P022/023/052
オローーーー	P024/025/053
エレナーーー	P026/027/054
豪鬼	P028/029/055
ケン	-P030/031/056
ショーン――	-P032/033/057
ネクローーー	P034/035/058
ヒューゴー	-P036/037/059
ユリアン	-P038/039/060
ギルーーーー	-P040



カプコン開発コメント集

MESSAGE FOR THE FUTURE

P061

本書の見方

特に注釈がない限り、本書中のコマンド類はキャラクターが1P側(左側)に いる時のものです。また、Pはパンチボタン、®はキックボタンを表します。

『フレーム』はゲーム中のコマ数を表す用語で、便宜上時間の単位として扱っ ています。本作での1フレームは60分の1秒です。なお、本文中の各種フレー ムデータ類は編集部調べによるものです。また、一部文中では以下のような略 称を使用しています。スーパーアーツ→SA、グラップディフェンス→GD、クイ ックスタンディング→QS、ハイジャンプ→HJ、ターゲットコンボ→TC。

●連続技の見方

技名間の細い矢印の色は、前後の技を以下の方法でつなぐことを表します。

- →……タイミングよく次の技を出してつなぐ、いわゆるノーキャンセル
- →……必殺技キャンセル
- →……スーパーアーツキャンセル
- →……ハイジャンプキャンセル

付属のゲージは、その連続技のダメージとスタン値を表しています。相手キ ャラは特に注釈がない限りはリュウ、スタン値は最後の一撃を決めた直後のも のです。連続技の内容部分に複数の技が併記されている場合、()の外に表記さ れている技、もしくは注釈に表記された技を決めた時のものを掲載しています。





単発ヒット確認の精度が強さに直結する!

CHUN-LI

担当:GED

以下の連続技を覚えたら、あとはヒット確認の精度を上げるだけ。あきらめずに特訓あるのみ!

A: ◆+強P→強気功拳→鳳翼扇 (or気功掌) → ジャンプ強P



B:しゃがみ中®→鳳翼扇 (or気功掌) → ジャンプ強®



C: **会**+強®→ 鳳翼扇 (or気功掌) →ジャンプ強P



D:ジャンプ強®→しゃがみ強®→ 中(orEX)スピニングバードキック



E: ➡+強K→気功掌



F:しゃがみ弱®×2→気功掌



Aは、上段からのヒット確認連続技。 気功拳を省く とダメージは高くなるが、ヒット確認の難度は高くな る。ヒット確認の必要がない反撃時などは、 気功拳を 省いてしっかりダメージ効率を上げよう。 気功拳を 挟まなければ「◆+強®→天星乱華」もつながるが、密 着でなければならない点に注意。

■翼扇からのハイジャンプキャンセル追い打ちは、 コンボ補正のためほとんどダメージに差が出ないの で、このページではジャンプ強®で統一した。大切 なのは追い打ち後の連係だが、それについては春麗 の対戦攻略ページを参照してほしい。

Bは、下段からのヒット確認連続技。 気功拳を挟むとヒット確認が楽になるが、そうするとほぼ密着 (投げ間合いに入るくらい) でなければつながらない点に注意。 それに比べ、 Bならしゃがみ中®の先端ヒットからでもつながるのが大きな利点。

Cは、めくり蹴りとも呼ばれる★+強®からのヒット確認スーパーアーツ。★+強®のあと、間合いが近ければしゃがみ中®や◆+強®を挟むのもいい。SAゲージが溜まっていない場合は、立ち強®につなぐ

といいだろう。連係になるが、ヒット後のダッシュ投 げなども有効だ。

Dは、おもにSAゲージがない場合に使われる、ジャンプ攻撃からの連続技。EXスピニングバードキックなら、しゃがみ中のからでもつながる。

EとFは、気功掌セレクト時のみの連続技。前者は 上段攻撃からのヒット確認連続技で、後者は下段か らのヒット確認連続技だ。とちらもキャンセルは効か ないが、気功掌の攻撃発生が早いため、ノーキャン セルでつなぐことができる。

まことは普通の人が固定観念で持っている「空手」 を目指しました。だから嘘の挙動も所々に入って ます。でも実際の空手家を参考にした動きも多く、 空手好きな人が見たらやっぱり解るみたいです。吹 上は企画マンになかば挑戦的に作りました。「さあどう調整する?」みたいな(笑) まあ出来ると信 頼してたから作れたんですけどね。【チモリン将軍】

「男らしく硬派で、男の人が使っても恥すかしくない女の子キャラ」。それがまことの1番のコンセブトです。技調整の面でも通常のキャラとは違う方向性から大胆に攻めていきました。それはチーム内でも物議を離すほどに。しかし、苦労の甲斐あって一風変わったキャラができました。こんなまて、上をされりたもよる1人 とをこれからもよろしく! [Neo_G]

VOICE LIST	声優:津村 まこと
KO時	うわぁぁぁーっ
KO崩れ時	なっ、、なんでじゃ、、、

KO時	うわぁぁぁーっ
KO崩れ時	なっ、、、なんでじゃ、、、
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あぁっ
気合声1	とりゃ-
気合声2	うりゃ
気合声3	てやー
気合声4	でやー
気合声5	やっ
気合声6	ぬーりゃっ
気合声7	おりゃー
気合声8	うおーーっ
気合声9	うりゃー
気合声10	えいさ
気合声11	せい
気合声12	せいやー
必殺技時	チェストー
必殺技時	必殺!
必殺技時	しまいじゃ
必殺技時	こっからじゃー
必殺技時	ゆるさんぜよ
必殺技時	そこじゃっ
必殺技時	いくぜよ
必殺技時	見切った一
必殺技時	正中線五段突きー!
登場時	こじゃんときいや
登場時	勝負じゃーっ
勝利時	完全勝利じゃ
勝利時	なんちゃ、ええとこなしじゃの一
勝利時	げに弱か

破壞力抜群魔人

MAKOTO

担当: K-TAN

時代は正中線五段突きだが、他のスーパーアーツ にも魅力はある。思いっきり暴れようぜ!

A:暴れ土佐波砕き→中閃空カカト落とし・剣→弱突進正拳突き・疾風→強突進正拳突き・疾風









B: 吊るし喉輪・唐草→立ち強®→中暴れ土佐波砕き→強直上正拳突き・吹上→中閃空カカト落とし・剣













C:立ち強P→弱打ち下ろし手刀・颪→丹田練氣・攻めの型→しゃがみ弱P×2→弱突進正拳突き・疾風















D: 吊るし喉輪・唐草→立ち強P→丹田練氣・攻めの型→しゃがみ中P→強突進正拳突き・疾風











Aは相手キャラを画面端に追い込んでいるときに使える連続技で、追い打ちで直上正拳突き・吹上を当てられないときに使用する。ハイジャンプキャンセルをするときは、前方にジャンプすること。中閃空カカト落とし・剣を空中の相手キャラに当てることができたら、すかさず突進正拳突き・疾風で追い打ちしていこう。

BはAのときと逆で、まことが画面端を背にしていなくてはならない。立ち強®にキャンセルをかけて暴れ土佐波砕きを出すときは、相手キャラとの間合いを見て、弱で出すか中にするかを判断し

よう。暴れ土佐波砕きがヒットしたら硬直をダッシュでキャンセルして、強直上正拳突き・吹上を当てる(このときコマンドは逆向き入力になっているので注意)。さらに、強直上正拳突き・吹上にハイジャンプキャンセルをかけて、中閃空カカト落とし・剣かジャンプ強®を当てにいけばでき上がりだ。ハイジャンプキャンセルするときは、垂直ジャンプにすることを忘れないようにしよう。

Cはしゃがみくらいのヒューゴー限定という、滅 多にお目にかかれない連続技だ。難しい箇所は、丹 田練氣・攻めの型を発動してから、ダッシュしてし ゃがみ弱®を当てにいくところ。ヒューゴーを相手 にしたとき、狙ってみてはどうだろう。

ヒューゴーだけに入る他の連続技では、Bのよう に画面端を背にして、立ち強®→EX打ち下ろし手 刀・颪→中暴れ土佐波砕きというのがある。

Dに難しい箇所は特になく、実戦でも使っていげる連続技である。吊るし喉輪・唐草の直後に丹田練氣・攻めの型を発動して立ち強®→強突進正拳突き・疾風というのもあるが、こちらのほうがダメージは高い。発動したら、タイミングを覚えてしゃがみ中®を決めよう。

なにもかも憎いんだよ

CAPCOM STAFF COMMENT

戻るんだ! 組織から逃げ切るなんて無 理だ! 捕まって殺されるのがオチだ! 俺の警告 も聞かずに逃げ出したあいつ。数日後、あいつは 大阪湾に無様な姿をさらしていた。3rd発売当日に 守秘義務の誓約書と引き換えに、俺は解放された。 P計画って何だ? Pはレミーなのか? 時折、い くつかの疑問が脳裏に浮かぶが口にすることはな い。臆病者と罵られようと、俺は自分の命がおし い。「スト軍3rdをよろしく」そんな陳腐な言葉だけが、俺の口から発せられる全てだった。 レミー担当 鈴木 俊宏 著

「レミーの闘いかた講座」より抜粋

他のキャラの制作も中盤にさしかかろうとした頃、 何か足りないものを感じてみんなで話していると ・「やっぱり、美形の男キャラでしょ!」。企画的 (個人的?)にも「溜め飛び道具・溜め対空技主体の キャラ」が欲しかったこともあり、スケジュール的に は無茶な決断でしたが、みんなの努力と熱意により 何とか仕上がったキャラだったのです。結果的に入 れて正解でした。チームのみんなに多謝。【Neo_G】

空中コンボのバリエーションが多彩

BEMY

担当:ちゃっき-

空中コンボのバリエーションが豊富。憤怒のシュペルノーヴァをからめたコンボがおもしろいぞ。









B: 近距離立ち中®→ ヴィエルジュに安息を





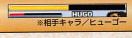
C:ニュートラル投げ→憤怒のシュペルノーヴァ→強マ・シェリの悲哀







D: 憤怒のシュペルノーヴァ→憤怒のシュペルノーヴァ→弱マ・シェリの悲哀









E:強冷たく蒼いルグレ→憤怒のシュ ペルノーヴァ→強マ・シェリの悲哀









F: 憤怒のシュペルノーヴァ(弱攻撃と相 打ち)→しゃがみ中®→マ・シェリの悲哀







G:しゃがみ強®→弱冷たく蒼いルグレ→しゃがみ中®→ヴィエ ルジュに安息を H:ジャンプ強®→しゃがみ中®→ヴィエルジュに安息を

から冷たく着いルグレ(以下ルグレ)を入れ、そのあと画面端が近い場合にはさらに追い打ちする。Aはジャンブ強®が下りで当たることが条件。おもに空対空ブロッキング後に狙い、基本的にはEXルグレのかわりに中ルグレか強マ・シェリの悲哀(以下マ・シェリ)で締め、SAゲージを温存しよう。完全な画面端、かつSAゲージに余裕があるなら、Gと同じくしゃがみ中®→ヴィエルジュに安息を(以下ヴィエルジュ)にしてもいい。このとき、しゃがみ中®を高い位置で当ててしまうとヴィエルジュが当たらないので、十分引きつけること。また、ジャンブ強®が昇りで当たったときは、直接強マ・シェリを入れよう。一方、Gはおもに対空のしゃがみ強®から狙うコンボ。相手や状況によっては、画面中

央で強マ・シェリが入る場合もある。

A、Gはレミーの代表的な空中コンボだ。始動技

Bはヒット確認がしやすいノーキャンセルコンボ。 近距離立ち中®を起き上がりなどに重ねて攻撃持 続の終わり際を当てるようにすれば、憤怒のシュ ペルノーヴァ(以下シュペルノーヴァ)も狙える。

Cは画面端でのニュートラル投げ始動。シュベルノーヴァを最速で出し、カス当たりから強マ・シェリにつなぐ。ただ、引きつけてシュベルノーヴァを全段ヒットさせたほうがダメージが高いうえ、直接マ・シェリが狙えるキャラ相手にしか入らない。

Eも同感覚のコンボになる。シュペルノーヴァがクリーンヒットしたならそれでよし、カス当たりなら強マ・シェリベ。画面端で、Q・トゥエルヴ・ヒューゴ・ユリアンに対して狙おう。ヒットを確認してシュペルノーヴァを出せるかがカギだ。

DとFはシュベルノーヴァの特性を生かしたコンボだ。画面端でシュベルノーヴァがヒットしたらチ

ャンス。つながる技は立ちヒット時ならシュベルノーヴァのみだが、しゃがみヒット時には弱マ・シェリも入る。ただし、しゃがみヒット時にシュペルノーヴァ→シュベルノーヴァがつながるのは、Q・トゥエルヴ・レミー・アレックス・ネクロ・ダッドリー・ヒューゴー・ユリアンの8キャラのみ。

Hは基本コンボ。しゃがみ中®→スーパーアーツはブロッキング後の反撃技としても優秀だ。シュベルノーヴァ、ヴィエルジュどちらでも可能だが、春麗・ユン・ヤン・いぶき・エレナにしゃがみヒットしたときはシュベルノーヴァがつながらないほか、その他のキャラ相手でも距離によってつながらない場合がある。また、ジャンブ攻撃から決める際も、しゃがみ中®→ヴェルテュの残光・バスからSAキャンセルでつなぐよりダメージが高いので、こちらを使うようにしたい。

CAPCOM STAFF COMMENT

トゥエルヴはネクロの完成型という設定でつくり 始めたはすだったんですが、いざ出来上がってみ ると、こんな奴になってました。手足は変形する も、空は飛んでしまうは、あげくは相手に化けて しまうは……まあ他にも地面泳いだりとか、まだ まだおいしいネタはあったんですけどね。あ、言 っときますけどコイツ、本当はとても恐い奴(の ハズ……)なんですよ。いや本当に。[D-kurita]

他のキャラも冒険していますが、このキャラはストリートファイターシリーズに本当に入れていいの? というぐらいの、見た目にも性能的にも最高の変わり種です。でもいいんです。人間ですから (ギリギリ)。巷では弱いという噂ですが、他のキャラとは違う意外なポテンシャルがあると思うのですが。どうなんですかね。皆さん?【Neo.G】

VOICE LIST 声優: LAWRENCE BAYNE

KO時	ぎゃーーぁー
KO崩れ時	?
ダメージ1	?
ダメージ2	?
気合声1	?
気合声2	?
気合声3	?
気合声4	3
気合声5	?
気合声6	?
気合声7	?
登場時	ターゲット
勝利時	コンプリート
勝利時	ひっひーっ
勝利時	フィニッシュ

008

少ないチャンスを確実にモノにしろ!

担当: C·LAN

ダメージの高い連続技はゲージ使用。ヒット確認で きるものも少ないのでゲージは大切に。





B:しゃがみ弱®→

弱A.X.E.→X.N.D.L







C: EX N.D.L.→立ち強®



D: EX N.D.L.→X.N.D.L.





E:A.X.E.→X.C.O.P.Y.→各種追い打ち





※追い打ち/中上段足刀蹴り

F:立ち中®→X.F.LA.T.





G:ジャンプ強®→立ち中®→X.C.O.P.Y.→立ち中®

トゥエルヴにはターゲットコンボもなく、また通 常技キャンセルで連続技になる必殺技が、EX版も 含めてA.X.E.しかない。そのため連続技のバリエ ーションはかなり少ない。ダメージ的にもSAゲー ジを絡めないと十分とはいえないので、チャンス が訪れたら逃さず叩き込むようにしたい。

Aはハイジャンプキャンセルを利用した連続技。 ジャンプ強化から入る場合は打点を高めにするの がコツだ。つながるタイミングはジャンプ直後の 1~2フレーム(キャラによって異なる)しかないの で要練習。X.N.D.L.なら難度はグッと下がる。

Bはここにある中で、おそらく最も実戦的なコン ボといえるだろう。確定状況はもちろん、「しゃが み弱®→弱A.X.E.」のヒット確認も可能。もちろん ジャンプ強のからつないでもよく、起き攻めや密 着戦の一選択肢などにも使える用途の広い連続技 といえる。返し技に使う場合は、コンボ補正と間

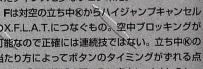
合いの関係で、単発のX.N.D.L.およびしゃがみ弱 ちらを使おう。

CとDはEX N.D.L.からの追い打ちで、C、Dと もに相手との間合いがある程度近いことが前提条 件。Cだが、画面端で相手との間合いが近ければ 立ち強®の代わりに立ち強®を使ってもいいが、対 戦中は立ち強®が届くほど近い間合いでは決まり にくい。実戦度重視なら遠距離立ち中®がいい。ま た、DのX.N.D.L.はヒット数が3~4ヒットに落ち るためダメージ効率はあまりよくない。ゲージが 少ないときは間合いに応じて中か強のN.D.L.も追 い打ちになる。なお、なかなかできる状況は少な いが、ノーマルN.D.L.空中ヒットからも同様のコン ボが可能である。

EとFは空中ヒットが条件の連続技。EはA.X.E. のフィニッシュが当たるまでは相手にやられ判定 が残っていることを利用する。画面中央でもリュウ、 ケン、ゴウキの竜巻旋風脚やまことの突進正拳突 き・疾風、アレックスの強工アニースマッシュなど が追い打ちになる。画面端なら突進系、上昇系の 必殺技であれば大体入る。かなり趣味の色が強く、 またチャンスも少ないコンボだ。

のX.F.L.A.T.につなぐもの。空中ブロッキングが 可能なので正確には連続技ではない。立ち中心の 当たり方によってボタンのタイミングがずれる点 に注意。「画面端近く弱N.D.L.空中ヒット」からも 応可能だが、決める機会が少ないのが残念。

最後のGだが、実は対ヒューゴー専用コンボ。 X.C.O.P.Y.後、動けるようになるまでの時間は相 手キャラによって異なり、そのうちヒューゴーが最 長で12フレームもの猶予がある。そのため(ヒュ ーゴーの) 立ち中®までが連続技になる。





決められないようで実は決める機会が多い!



担当:アストロ

Qは連続技が少ないと思われがちだが、それは間違い。実はいろんなところから決められるキャラだ。

A:ジャンプ強P→近距離立ち中® →弱(orEX)突進頭部打撃(仮)







B: ジャンプ強P→近距離立ち中® →弱 (orEX) 高速度連続打撃 (仮)







C:ジャンプ強®→近距離立ち中®→弱突進頭部打撃(仮)→突進及び致死連続打撃(仮)or腹部及び後頭部への痛打(仮)











D:強捕獲及び痛恨打撃(仮)→中突進頭部打撃(仮)

BAYU

E:強捕獲及び痛恨打撃(仮)→弱突進頭部打撃(仮)→◆+強P

ENAU AND

F:強捕獲及び痛恨打撃(仮)→弱突進頭部打撃(仮)→爆発を伴 う打撃や捕獲(仮)発動→爆発を伴う打撃や捕獲(仮)打撃

- IMU

G:突進頭部打撃(仮)中段→腹部及び後頭部への痛打(仮)

RAYU ...

動きが遅いだけに、それなりの攻撃力を持つQ。 どの連続技も高威力かつ実戦的なものばかり。

まずはA、B、Cの連続技。初段のジャンプ強®は決めるチャンスがないと思われがちだが、対空ブロッキングを狙ってくる相手には、出すタイミングを少し遅らせるなどの工夫をすれば、ブロッキング失敗に決めるごとができる。

そのジャンブ強®からつながり、さらに地上から 必殺技につなげられる技は近距離立ち中化のみ。連 続技を狙うときは迷わず使っていこう。

Aの連続技では、最後にEX突進頭部打撃(仮)を ヒットさせると相手が跳ね返ってくるので、そこに 追い打ちを決めることが可能。この追い打ち時に ダウンを奪いたい場合は、強高速度連続打撃(仮) か◆+強®(根元部分)をヒットさせればOK。逆に、 相手をダウンさせずに攻勢を維持したい場合は、ス タン値の高い◆+強®を当てよう。

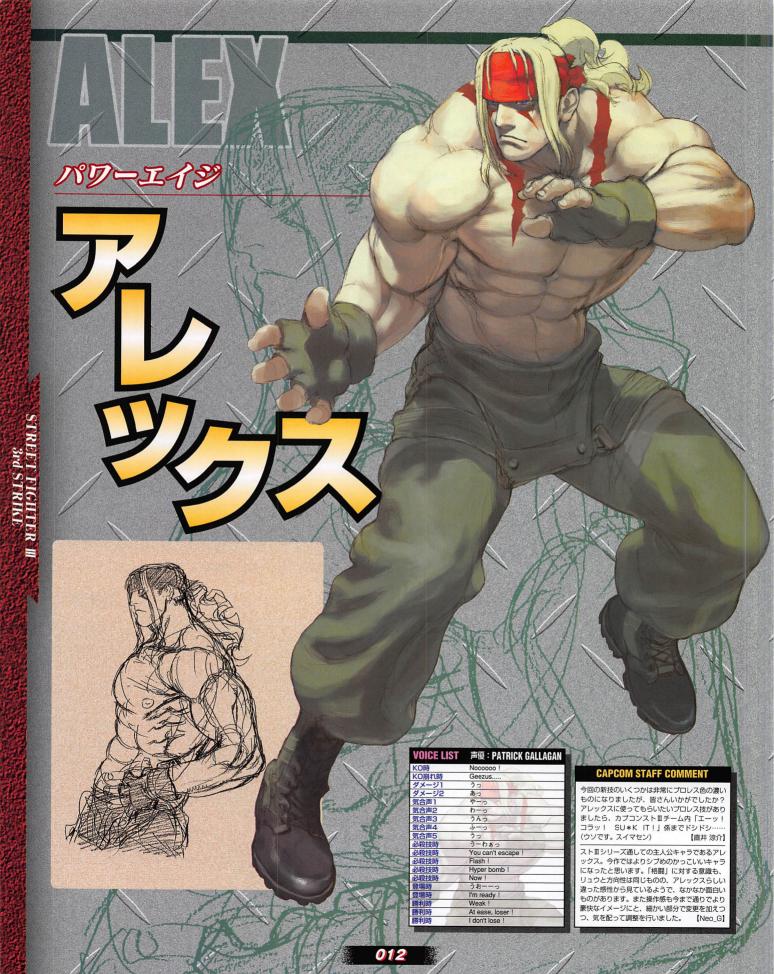
また、Cの連続技で腹部及び後頭部への痛打(仮) を決めたあとは、落ちてくる相手に強突進頭部打 撃(仮)を決められる。出すタイミングは相手キャ ラが誰であろうと共通で、腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めたあと、1歩下がるぐらいのタイミングで出すと決めやすいぞ。

次に口の連続技。強捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めたあとは、中突進頭部打撃を当てることができる。ここで注意しなくてはならないのが、相手キャラによって落ちてくるタイミングが若干異なる点。軽いキャラに対しては少しタイミングを取りにくいので特に注意しよう。なお、初段の強捕獲及び痛恨打撃(仮)を画面端付近で決めた場合は、そのままEの連続技に移行することができる。ダメージがアップするうえ、そのまま攻勢を維持できるのでかなり効率がいい。

そしてFの連続技。爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を使った連続技で、画面端付近で突進頭部打撃(仮)を当てるまではFの連続技と同じ。そのあとSAキャンセルで爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を発動すれば、空中に浮いている相手に▼◆◆+®の打撃をヒットさせることができるのだ。難しいポイントは特になく、強捕獲及び痛恨打撃(仮)から弱突進頭部

打撃(仮)まで決めてしまえば、あとはSAギャンセルで爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を発動して、硬直が切れると同時に♥◆◆・Pを出すだけで、簡単にヒットさせることができるぞ。

最後にGの連続技は、しゃがみヒット限定の連続 技で、突進頭部打撃(仮)中段(ボタン押しっぱな し)を決めたあと、ノーキャンセルで腹部及び後頭 部への痛打(仮)を決めるというもの。しゃがんで いる相手に突進頭部打撃(仮)中段をヒットさせる と、Q側が4フレーム有利になるので、発生が3フ レームの腹部及び後頭部への痛打(仮)ならノーキ ャンセルでつなげられるのだ。しかし、前述の数値 からも分かるように、つなげられる猶予はわずか1 フレーム。突進頭部打撃(仮)中段の硬直が長いせ いでタイミングも取りにくいため、かなり決めにく くなっている。決めるコッは、突進頭部打撃(仮) 中段をヒットさせたあと、腹部及び後頭部への痛打 (仮)のレバー入力だけを先におこない、硬直が切 れそうなときにパンチボタンを弱、中、強と素早 くズラし押しすること。いくらか出しやすくなるぞ。



空中コンボが意外に熱い!?

重量級にしてはコンボのバリエーションが豊富で 楽しい。実戦で決めよう!

A:ジャンプ強®→近距離立ち中®→EXフラッシュチョップ→ブーメランレイド









B: 近距離立ち中®→

ブーメランレイド





C:スラッシュエルボー→ ブーメランレイド





D:スラッシュエルボー→スタンガンヘッドバット

E:垂直or前ジャンプ中♥要素+強P→立ち中P→EXエアニースマッシュ

F: スラッシュエルボー→立ち中®→EXエアニースマッシュ

G:しゃがみ強P→エアニースマッシュ

アレックスは跳び込みから連続技を叩き込むこ とが大きな目的の一つとなるキャラ。そのなかで も最大級の破壊力を誇るのがAの連続技である。

ブーメランレイド(以下レイド)のストックがない 場合や、他のスーパーアーツを選択している場合 は、EX(ゲージを温存したいときは弱)フラッシュ チョップ(以下Fチョップ)で締めよう。

Bは近距離立ち中心からいきなりレイドへつなぐ 連続技。ゲージ消費量に対してダメージ効率がい いのが大きなメリットで、ジャンプ強®からつない だ場合のダメージは、Aの連続技よりもほんの少し 落ちる程度だ。跳び込みから狙うほか、ブロッキン グ後の反撃としても狙っていきたい。

Cは俗にいう「エルボーレイド」。ヒット確認をす るなら、中or強でないと厳しいだろう。ガード後 の反撃として中or強スラッシュエルボー(以下エル ボー)が入る状況では、確実に決めていきたい。/

Dはエルボー空中ヒット限定。狙って決めること は難しいが、そもそもエルボー地上ガードorヒット からSAキャンセルでスタンガンヘッドバットを出 す連係自体がそれなりに有効なので、事故的な副 産物として決まることが多い連続技だ。

E、F、Gも空中コンボ系。E、Fは画面端空中ヒ ット限定。立ち中®→EXエアニースマッシュ(以下 エアニー)は空中コンボとして非常に利用価値が高 く、様々な局面において活躍する。

Gはしゃがみ強®が1発だけヒット(1段目、2段 目は問わない)が条件。チャンスは多いので逃さず 決めたい。相手が背後に吹っ飛んだ場合も可能だ。 また、画面端なら立ち中®→EXエアニーでも可。

●Fチョップからの連続技について

中or強Fチョップがヒットしたら、距離、ゲージス トックの状況等を瞬時に判断して、最大ダメージ を与えたい。密着もしくはそれに近い状況で、ハ イパーボムやレイドのストックがある場合はそれ が最優先。レイドは近距離立ち中心を経由する連 続技として入れていこう。

ゲージがない場合は、距離に応じてバックドロッ プ(密着)→◆+強P(中間)→しゃがみ強®(遠距離) と使い分けるのが理想。ちなみに、近距離立ち中 ⑥→弱Fチョップを入れるより、強バックドロップ を入れた場合のほうが、ほんのわずかだがダメー ジは大きい。

また、タメさえ作ってあれば、かなり離れていて もEXエルボー→レイドを決めることが可能。



Chapter I

COMBO MANIA

ターゲットコンボから華麗に決める!!



ここでは基本となる連続技を紹介。幻影陣コンボ に関しては、対戦攻略ページを参照して欲しい。

A:近(or遠距離)立ち中P・立ち強P・◆+強P→揚炮→中鉄山靠→強絶招歩法



B: 近距離立ち弱P・立ち弱R・立ち中P→弱鉄山靠→槍雷連撃(or揚炮)



C:しゃがみ弱化×2→弱絶招歩法(or揚炮or槍雷連撃)

[FAT]

D:遠(or近)距離立ち中P・立ち強P→槍雷連撃

E: 近距離立ち中P→立ち弱化→弱絶招歩法 (or槍雷連撃)

EMU

F: 近距離立ち中(F)→中(or弱) 鉄山靠→

揚炮→中鉄山靠→強絶招歩法

G:前方転身→しゃがみ中®→

中絶招歩法 (or EX鉄山靠or槍雷連擊)

[FACT]

H:前方転身→近距離立ち弱P·立ち弱®·立ち中P→ 強絶招歩法 (or弱鉄山靠orEX鉄山靠)

MAKOTO /

Aは揚炮を絡めた連続技の中で、最もスタンダ ードなもの。オロ以外のキャラクターであれば、前 方転身からでも決められる。なお、揚炮後の追い 打ちは、記してある通り中鉄山靠(Qには弱鉄山靠) →強絶招歩法が基本だが、画面端ではリュヴ・ケ ン・豪鬼・ショーン・ユリアン・ダッドリー・ネクロ・ エレナ・ヒューゴー・トゥエルヴ・アレックスに対し て中鉄山靠がめくりヒットするので、中鉄山靠→(逆 側に吹き飛ぶ相手に対して)しゃがみ中®→弱二翔 脚を狙おう。また、これも画面端限定になるが、弱 鉄山靠→→+強P→弱絶招歩法を、比較的決めや すいエレナ、春麗、まこと、Qに狙ってみよう。

次にBだが、これは近距離立ち弱®始動のターゲ ットコンボ(以下、TC)からの基本連続技だ。SA ゲージが溜まっていないときにダウンを奪いたい 場合は、弱鉄山靠ではなく強絶招歩法かEX鉄山靠 につなげていくといい。ちなみに、EX鉄山靠が画 面端でヒットした場合は、オロ・レミー・ダッドリ ー・エレナ・いぶき・ヒューゴー・アレックス以外の キャラクターに弱絶招歩法で追い打ち可能だ。

Cは地味だが超重要。しゃがみ弱®×2の目押し が難しいが、下段始動の貴重なヒット確認連続技だ。 スーパーアーツにもつなげられるようになれば大 きな戦力になるので、必ずマスターしよう。

Dはしゃがみヒット限定ノーキャンセル連続技。 槍雷連撃使いのプレイヤーならぜひマスターした い。狙いどころは、相手の下段ブロッキング、また はしゃがみ攻撃をつぶしたときや、相手のしゃがみ 攻撃をブロッキングしたあとなどだ。

Eはおもに立ち中P始動のTCがしゃがみヒット で空振りする、オロ・エレナ・春麗・いぶき・ユン・ ヤン・まことに対して用いる。槍雷連撃につなげる 場合は、▼▲→弱の▼▲→のと入力しよう。なお、ほ かのキャラクターにも一応決められるが、立ち状 態のユリアンとQにはほぼ決まらないので注意。

Fは相手の跳び込みをくぐったあとや対空で近距 離立ち中心を決めたあとに狙う。ただし、近距離 立ち中心の当たり方次第で鉄山靠の弱と中を使い 分けないといけない(Qは吹き飛ぶ距離が短いので、 常に弱鉄山靠でOK!)ので、難度は高い。なお、中 鉄山靠→弱鉄山靠→揚炮といったコンボも可能。こ れは春麗の鳳翼扇など、スキは大きいが間合いの 離れてしまう技への反撃技として役立つ。

GとHは前方転身からの連続技。Gは全キャラク ターに対して、Hは少し間合いを詰めてから、Q・ 春麗・ダッドリー・まこと・いぶき・トゥエルヴ・ヒュ ーゴーに対して決められる。また、そのうちのQ・ 春麗・まこと・トゥエルヴの4キャラクターには、前 方転身→(トゥエルヴには少しに間合いを詰めて) 近距離立ち中®→中鉄山靠(Qには弱鉄山靠)→揚 炮といった連続技を決めることができる。



一発は大きくないが、チャンスは多い!

YANG

担当: GED

しゃがみ弱®2発からのヒット確認連続技はかなり 有効。難しくてもマスターする価値はあるぞ!

A: 近距離立ち中®(orしゃがみ中®)→蟷螂斬×3

FAAU

B: 前方転身→しゃがみ中®→強蟷螂斬×3

RMU

C:前方転身→しゃがみ中®→

雷震魔破拳(or転身穿弓腿)



D:しゃがみ弱®×2→EX蟷螂斬× 5(or雷震魔破拳or転身穿弓腿)



E:斜めジャンプ中心・★+中心→近距離立ち中P→強穿弓腿→近距離立ち中P(or立ち弱P)



F: EX蟷螂斬×5→転身穿弓腿 (or立ち弱®)

の ※相手キャラ/Q

G: 近距離立ち中®→中穿弓腿→転身穿弓腿

RYU

H:立ち中P・立ち強P・◆+強P→転身穿弓腿

Uves

1: 白虎双掌打→遠距離立ち強®

J:(星影円舞発動後)しゃがみ弱®×6→弱蟷螂斬(1発止め)×7→強蟷螂斬×3

Aはヤンの基本連続技で、蟷螂斬は攻撃力とスタン値が高いEX版にしてもいい。

Bは、前方転身後のゲージを使わない基本連続 技。相手のスタンゲージがたまっている場合はEX 蟷螂斬を使い、スタンを狙おう。

Cも前方転身からの連続技で、攻撃力はBよりも高い。「しゃがみ中®→転身穿弓腿or雷震魔破拳」は、ちょっとしたスキを突く反撃技としても多用するので、しっかり手になじませておこう。

Dは、下段からのヒット確認連続技。しゃがみ弱 62発は一応連打キャンセルだが、その受付は2フ レームしかないので、感覚としては目押しに近い。 慣れないうちは、ガードされても比較的安全なEX 蟷螂斬や雷震魔破拳で練習するといいだろう。

Eはゲージを使わない連続技で、おもに相手がスタンしたときに狙っていく。最後の技を立ち弱®に変えて近くに着地させたり、キャンセル快跑で裏に回るのも面白い。

Fは、Q&画面端限定連続技だが、EX蟷螂斬の 移動距離が長いため、意外と狙える状況は多い。

Gは、対空やジャンプ防止などに使う近距離立ち中心からの空中追い打ち。ちなみに、Qが相手な

ら前方転身後の追い打ちとして使うこともできる。 Hの連続技は、めくり雷撃皺(垂直or前方ジャンフ中★+®)のあとなど、位置が入れ替わるような 状況でも入力が楽なのが利点。

Iは、攻撃発生が遅いので使用頻度は高くないが、 攻撃力やスタン値は高い。フェイクを交え、ときおり起き上がりや連係に狙ってみるといい。

Jは星影円舞を使った画面端限定の連続技。全部で42ヒット。ヒット数は派手だが、慣れればつなきはそれほど難しくない。画面端以外の場合は、しゃがみ弱®の数を4セット程度に抑えておこう。





CAPCOM STAFF COMMENT

今回描いた前中パンチは1stの時に、ソフトマンの方が「奥の手にショートボディが欲しいなぁ」って言っていたのを思い出して作ってみました。SSブロー共々使い勝手はいかがでしょうか?ユーザーの人の「より紳士的になった」又は「よりホクサーらしくなった」つって反応が何より嬉しかったです。有り難う御座いました。【チモリン将軍】

ボクサーらしい技ということで考えたのが、ショートスイングブローです。相手の技をスカして当てる快感をぜひ味わってください。ところで、今回の登場の時に乗ってくる車は、前作のエンディングでギルから取り返したお父さんのジャガーです。ちなみに同キャラ戦で前作乗っていたジャガーも現れます。
【Neo.G】

VOICE LIST 声優: FRANCIS DIAKEWSKY

KU時	ふおおおお一つ
KO崩れ時	Too, strong
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あっ
気合声1	ふんっ
気合声2	civ
気合声3	シーッ
気合声4	ふーんっ
気合声5	シュッ
必殺技時	Corkscrew blow !
必殺技時	Cross counter !
必殺技時	Uppercut !
必殺技時	One, Two, Three, The end!!
必殺技時	Body blow !
登場時	Let's fight like gentleman!
勝利時	You have no dignity
勝利時	Down for the count !
勝利時	Gutter trush !



すべてのコンボが実戦レベルだ!

担当:善之字元帥

3rd屈指のコンボキャラ・ダッドリー。コンボの成功率が勝率に直結するといっても過言ではない!

A:立ち強®→ダッキング→

各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合



B:しゃがみ弱®×2→

各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合



C:立ち強®→EXマシンガンブロー→弱マシンガンブロー→中ダッキングアッパー→

コークスクリューブロー (orロケットアッパー)











D:しゃがみ強®(空中ヒット)→ダッキング→ コークスクリューブロー(orロケットアッパー)



E:ショートスイングブロ ー→各種スーパーアーツ ※コークスクリューブローの場合





F:しゃがみ強(0×5→中ダッキングアッパー→コークスクリュ

ーブロー(orロケットアッパー)

G:→+強®(しゃがみヒット)→コークスクリューブロー(orロケットアッパー)

H:立ち強®(しゃがみヒット)→中ダッキングアッパー

FA/U

I: ダッキングアッパー (2段目空中ヒット) →ダッキングアッパ

RYAU

A・Bはダッドリーの基本となる連続技。いずれ もきちんとヒット確認して出すようにしたい。

ではおもにブロッキング後に狙っていく連続技だが、いぶき・オロ・エレナ・春麗のしゃがみやられにはこの連続技が成立しないので、代わりに後述の連続技Hを使っていくこと。また、画面端で決めた場合は、最後を⇒+中®→キャンセルジェットアッパーにすることでダメージ増加が狙える。

Dは相手を通常技対空で撃墜したあとに狙って いくもの。スーパーアーツ部分はブロッキング可 能なので厳密には連続技ではないが、実戦での有 効度を考えて掲載した。対空技はしゃがみ強®に限らず、直後のダッキングでスーパーアーツの射程内に踏み込めるすべての通常技から狙える。

Eは少々変わったヒット確認をおこなう連続技。 具体的にはショートスイングブローのバックステップ中に相手が技を出しているかどうかを確認し、もしも出しているようならSAキャンセルしてズーバーアーツまで叩き込むというものである。相手の起き上がりやジャンプの着地に出し、投げ失敗ボーズを狙うというのがメインの用途になるだろう。 Fは画面端でレミー・オロ・ネクロ・Q・ダッドリ ー・いぶき・春麗・エレナ・まこと・アレックス・ヒューゴーにしゃがみ強®がヒットしたときの連続技。 チャンスは少ないが狙う価値はある。

Gはヒット状況の確認とつなぎが難しい連続技。 よほど自信のある人以外にはオススメできない。

Hはしゃがみヒットのみという制限がやや苦しいので、下段ブロッキングに成功したあとに狙ってみるといいだろう。ちなみにこの連続技、まこと・ヤンの2キャラにはなぜか立ちヒットからでも入る。 Iはいわゆるダッキングアッパーのカス当たりから始まるコンボ。チャンスがあったら狙おう。

目標定めて……撃て!!



担当: K-TAN

画面端を絡めたものが多いが、決まればとてもかっこいい連続技だ。自分なりにアレンジしよう。

A:ジャンプ強P→近距離立ち強P→EX上段足刀蹴り→

近距離立ち弱®→真空波動拳→EX上段足刀蹴り→立ち強®



















B:リープアタック→強昇龍拳→真・昇龍拳→強竜巻旋風脚









C:電刃波動拳→ しゃがみ中®→強竜巻旋風脚



D:しゃがみ強®→ EX上段足刀蹴り→強竜巻旋風脚





Aは画面端限定の連続技。ボイントは、EX上段 足刃蹴りを当てたあと、少し後退してから近距離 立ち弱®を当てることだ。近距離立ち弱®を当て たら、キャンセルをかけずに相手キャラの着地前 に真空波動拳(ブロッキング可能)を当てよう。次 のEX上段足刃蹴りを当てると、相手がリュウの頭 上を跳び越すかたちになるため、最後の立ち強® は振り向くのを少し待ってから出すようにしよう。

ちなみに、ジャンプ強®→しゃがみ強®→EX電 巻旋風脚→真空波動拳→弱竜巻旋風脚という連続 技も面白い(これも画面端限定)。

Bの場合、リーブアタックから強昇龍拳につなげるためには、相手キャラの起き上がりに、早めにリープアタックを出して重ねておく必要がある。真・昇龍拳後の追い打ちは、ジャンブ強®、ダッシュしてからの立ち強®、強波動拳、強上段足刀蹴りなど、いろいろとそろっている。

Cは少し特殊で、電刃波動拳を5段階まで溜めて、 相手側が4発までブロッキングした場合の連続技 だ。ブロッキングされたら急いでダッシュで接近し、 しゃがみ中®を差し込もう。

応、相手側はしゃがみ中®をブロッキングした あと5発目の電刃波動拳を連続でブロッキングす ることは可能である。

口は電刃波動拳を戦術に組み込むための連続技。 ブロッキングしたあとに狙おう。立ち強®ではなくしゃがみ強®にする理由は、遠距離立ち強®になるのを避けるためだ。画面中央付近だと、強竜巻旋風脚が当てやすいぞ。ほかには、EX上段足刀蹴りのあとに近距離立ち弱®→EX昇龍拳も入る。



状況に応じた使い分けが重要だ

担当: KAL

地味だが実戦向きの連続技が豊富になったいぶき。 スーパーアーツと相手に合わせて使い分けよう。

















Aは基本連係・連続技。Bは闇時雨選択時には頻繁に狙っていくことになる。リープアタックから狙う場合は間合いを調節しなければいけないが、ヒット率は●+中®よりはるかに高い。Cは、Bと対になる下段からの闇時雨狙い連続技。操作は難しい。Dは相手の起き上がりなどに狙うといい、ブロッキング対策を含めた連続技。Aと合わせて使う。 Eはしゃがみヒット限定で、さらに座高の高いヒ ューゴー・ユリアン・Q・ダッドリー・豪鬼限定。かなりの威力。

Fは霞朱雀選択時に狙う。特にスピードの速い EX飛燕からが効果的。ヒット確認は簡単だ。

Gは画面端限定で、背の高いキャラであるヒューゴー・ユリアン・Q・レミーに入る。跳び込み時の 打点を高めにして、着地後一瞬前進するのがポイント。さらに、レミーは判定が細いので、最後の立 ち中®をしゃがみ弱®にする必要がある。また、起き上がり時などに密着からEX風斬りが入った場合は、立ち中®からもう1回EX風斬りが入るが、このときは下りのジャンプ攻撃が当たらないので注意。 Hはゲージストックのないときや、置朱雀選択時に使っていこう。

最後にI。闇時雨選択時には常にコマンド入力を しておこう。

オロ担当です。こんにちは。2ndでの弱体から、 どうやら上位に返り咲いたようですね。両手なん だから当然っス。ホントはもっと強くしたかった んですが、ゲームになんないつって却下。現在に おちついてマス。通常技からズイブン手をいれま したが使いにくいつちゅーことはないと思います。 でわ、みんなで大魂をおとしにいこう!! 【今村】

ついにオロも両手を使う日がやってきました。とはいえ、オロ自身としてはまだまだ手を抜いてるんじゃないかな、と思うわけですよ、僕は、だって、普段は片手で豪鬼と闘ってるんですから……。 僕としては、2段飛びがお気に入りです。たって、Neo Ci 仙人ですし。 [Neo_G]

VOICE LIST	声優:松山 鷹志
VOR	70 + 1

KO時	でやーーあぁーっ
KO崩れ時	ふうつ、、、うううつ、、、
ダメージ1	ふぎゃ
ダメージ2	ひーっ
気合声1	そりや
気合声2	てやっ
気合声3	とりゃっ
気合声4	ほい
気合声5	ほれっ
気合声6	うーん
登場時	いっちょもんじゃろ
登場時	よくきたの
登場時	暇つぶしにゃーなるかの
勝利時	お腹すいたの一
勝利時	へーくしょん!
勝利時	んー、なんかの一
勝利時	ん一、弱い!弱いの一

近距離立ち中戸がすべてのスタート地点



担当: ちゃっきー

オロといえば近距離立ち中P。ここからSA固有の連続技を叩き込み、一気に大ダメージを与えろ!

A:{近距離立ち中®(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中®(1段目)→垂直ジャンプ強®



B:{近距離立ち中®(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中®(1段目)→天狗乱石→ジャンプ強®→{立ち強®→◆+中®}×2→ジャンプ強®→{近距離立ち中®(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中®(1段目)→垂直ジャンプ強®



C: {近距離立ち中®(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中®(1段目)→夜行大魂→ {近距離立ち中®(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中®(1段目)→垂直ジャンプ強®

D: {近距離立ち中®(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中®(1段目)→鬼神力発動→鬼神空中地獄車

E: {近距離立ち中®(1段目)→中人柱渡り}×2→しゃがみ強® →強夜行魂→ジャンプ強®

G:しゃがみ強P→鬼神鎚

- I

H:ジャンプ強®→近距離立ち中®→仁王力

近距離立ち中®始動でもっとも基本となるAのコンボは、SAゲージをかなり稼げるのが魅力だ。スーパーアーツを絡めたコンボや連係にも活用するので、ぜひ覚えておこう。コツは、2回目の近距離立ち中®を引きつけて当てること。リュウ・ケンタイプやまことが相手のときは、特に気をつけたい。また、このコンボが入らないヒューゴーには近距離立ち中®→キャンセル強人柱渡り→強鬼ヤンマ、近距離立ち中®を適度な高さで当てない限り入らないユン・ヤンには近距離立ち中®(1段目)→キャンセル中人柱渡り→中鬼ヤンマとつなごう。

Bは、天狗乱石を使った大ダメージコンボだ。始動の近距離立ち中®を高めの位置で当て、通常技を計ら回入れる。そのあとは、近距離立ち中®から

のコンボがフルセット入るぞ。ジャンブ強®から立ち強®をしっかり最速でつなぎ、そのあとは余裕があるぶんだけ前進しながら出すこと、立ち強®と
→ + 中®は相手との距離を見つつ使い分けることを念頭に置き、ミスらずに決められるようになろう。また、画面端では天狗乱石発動後を立ち強®×6にする。コンボの途中で画面端に到達した際も、通常技6回の回数だけ合わせ、これに切り替えよう。相手キャラ別の使い分けについてはオロの攻略ベージで触れているので、そちらを参照して欲しい。一方、C、DもBと同感覚でAのコンボにスーパーアーツを絡めたもの。中でも、夜行大魂を使ったCは必見だ。夜行大魂後はダッシュで接近して位置を合わせ、しっかり近距離立ち中®で拾う。SA

ゲージをすべて使ってしまうがゆえに魅せ技レベルになるが、一度は決めてみたい。また、Eは画面端で使いたい夜行魂連係。夜行魂部分はブロッキング可能だが、ブロッキング中にさらに攻撃を加えることができるので、実用度はかなり高い。

Gは、しゃがみ強®の反転のけぞりを利用した鬼神鎚コンボ。スキの大きい技をガード、あるいはブロッキングしたあとに狙ってみよう。ただし、エレナ・ユリアンの2キャラにはなぜか入らない。

さて、最後は基本コンボとなるH。仁王力はスタン値が高いという長所があるので、しゃがみ中®→キャンセル仁王力とともに忘れずに使っていこう。少しだが、立ち中®のほうが立ち中®よりも近距離認識距離が長いことも覚えておきたい。

CAPCOM STAFF COMMENT

どうですか? エレナ強くなりましたねえ。思惑 どおりです。リンクスティルとか、前入れ中キックとか、ばしばし使って下さい。で、話は変わるのですが、しゃがみのフットワーク変わったのって気づいた人います? あと、カラーは強キックのやつがオススメです。お上品な感じしません?【野山】

リンクステイルなどの追加で、ますますカポエラ度合いが増したエレナ。実は「プログレッシブヒットフレーム」の効果を一番受けているのは彼女だったりします。ところで、没ネタで一冊目のムックに「槍くるくる登場」が載っていましたが、さらにあの槍を投げる予定もありました。「ベストアップの槍はその名残です……また、エンディング用に家族の設定なども新たに起こしたりもしたんですよ。[Neo_G]

	AOIPE FI91	ア優・率 夫思
	KO時	あぁぁぁーっ
	KO崩れ時	あっ、、、うっくっ、、、
	ダメージ1	うっ
	ダメージ2	ううつ
1	気合声1	\$10 Cil.
	気合声2	それっ
	気合声3	は一つ
	気合声4	た一つ
8	気合声5	やーっはっ
	気合声6	フーッ
h	必殺技時	スピニング、ビート、たーっ!
7	必殺技時	ヒーリング
	必殺技時	スピンサイズ
	必殺技時	マレットスマッシュ
	必殺技時	ライノホーン
	必殺技時	Shall we dance ?
	登場時	ジャンボー
	登場時	ふふふっ、よろしくね
1	登場時、挑発時	きゃははは
	挑発時	^1!
	勝利時	どうもありがとう、楽しかったわ
	勝利時	どう? 楽しかった?
W	勝利時	あててっ

ELENA

EXスピンサイズコンボが強力!!

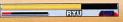
エレナの連続技で核となるのはEXスピンサイズ。 ここからの追い打ちは必ずマスターしよう。

A:ジャンプ強⑥→立ち弱⑥→強スクラッチホイール→スピニングビート(orブレイブダンス)

EMU

B:中(or強orEX)マレットスマッシュ→スピニングビート(or ブレイブダンス)

C:リープアタック→スピニングビート(orブレイブダンス)



D:しゃがみ中®→EXスピンサイズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール











E:しゃがみ中®→EXスピンサイズ→中スピンサイズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール











F:ブレイブダンス→EXスピンサイズ→弱スクラッチホイール→強スクラッチホイール











まずAについてだが、これはおもに跳び込みから狙っていく連続技。始動はジャンプ強®と記してあるが、当然ほかのジャンプ攻撃からでもOKだ。特にジャンプ弱®→中®のターゲットコンボとめくりジャンプ中®からは狙っていきたい。

日は弱以外のマレットスマッシュから決められる連続技。しゃがみ弱®からなど、連係にマレットスマッシュを織り交ぜて相手のガードを揺さ振り、ヒット確認してつなげていく。なお、中マレットスマッシュ→スピニングビートorブレイブダンズは数値上つながらないが、マレットスマッシュの最後の1フレームを技でキャンセルできるため可能となる。ただし、そのぶん中マレットスマッシュ→スーパーアーツのつなぎは強or EXマレットスマッシュ

よりシビア。1フレームの猶予もないぞ。

Cはリーブアダックの攻撃判定の持続がヒットしたときに決められる。当たり方など、状況をしっかり判断してスーパーアーツを出せることが理想だ。 DはEXスピンサイズからの連続技。ユン・ヤン・オロ・エレナ・いぶき以外のキャラクターに対して決められる。また、画面端ならいぶき以外の全キャラクターに対して決めることが可能だ。画面中央ではEXライノボーンのあとに反対側へ移るので、スクラッチボイールのコマンドを逆向きに入力。画面端の場合は、ユリアン・ダッドリー・ネクロ・トゥエルヴに対して一瞬反対側へ回り込んでしまうので、EXライノホーンヒット後に相手を着地ギリギリまで引きつけてから、正面向きのスクラッチボ

イールコマンドを入力していこう。また、ヒューゴーが相手のときだが、この場合浮きの高さの関係上、引き付ける余裕がない。なので、先行入力気味にスクラッチホイールの逆向き入力をしよう。

EはDの応用。画面端限定で、EXライノホーンまで、すべて最速で入力しないと決まらない高難度連続技だ。決まるキャラクターは、いぶき・エレナ・ヒューゴー以外。春麗とアレックスには、中スピンサイズを弱にすれば決めることができ、この場合はつなぎが楽になるので、実戦でも十分決められる。なお、EXスピンサイズからまともな追い打ちが入らないいぶきには、EXスピンサイズ→弱スクラッチホイールがオススメ。

Fは画面端で、Q・ヒューゴー限定の連続技だ。



GOUKI

担当:FRS-N.O

『減器・・・・・!!』

実戦的なものから、いわゆる「魅せコンボ」までつなぎ方は実に多彩。

A:百鬼豪刃→近距離立ち中®→滅殺豪波動











B: 天魔空刃脚→近距離立ち強P→強竜巻斬空脚→天魔豪斬空









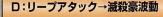


C:しゃがみ中®→中竜巻斬空脚→強豪昇龍拳













E:ジャンプ強®→しゃがみ中®→弱竜巻斬空脚→{強豪昇龍拳→滅殺豪波動}×2→強豪昇龍拳













F:ジャンプ強P→しゃがみ中化→弱竜巻斬空脚→近距離立ち弱P→金剛國裂斬

Aは近距離立ち中®からの滅殺豪波動をノーキャンセルでつなげている。タイミング的にはややシビアだが、相手がしゃがみ状態なら楽につなげることができる。

BのSAキャンセル部分は、強竜巻斬空脚の1段目に遅めキャンセルをかけると空中判定になることを利用。キャンセルのタイミングが早ければ、キャラは地上にいるため滅殺豪波動になる。

Cはブロッキング後に狙いたい連続技。ただし、 キャラによって入りやすさは異なる。まこと・春麗・ エレナ・Qに対してはぜひ狙っていきたい。

りは相手の起き上がりにリーブアタックを重ねてヒット確認から狙う。実戦では、百鬼豪砕で画面端に投げたあと、通常技の中の強攻撃を空振りしておくと、重ねのリーブアタックを出すタイミングが取りやすい。

Eは画面端の相手限定。コツはつなぎの豪昇龍拳を引き付けて当てること。早いと滅殺豪波動が全段ヒットしないうえに、硬直差の関係から次の豪昇龍拳による追撃が間に合わなくなる。

Fは金剛國裂斬の初段ブロッキング不能という特性を利用した連続技。金剛國裂斬は近距離立ち弱®のあと最速で入力。このときヒット表示は切れているのに連続技補正がすさまじく、SAゲージ2本技にも関わらず攻撃力が大幅に低下してしまう。ただ、連続技全体のスタン値としては高いので、余裕があったら狙ってみたい。

このほか、瞬獄殺が遠距離立ち®キャンセルから連続でつながる。ただし、エレナ、ユリアン、ギルには入らないので注意。

3つのヒット確認コンボをマスターせよ

担当:善之字元帥

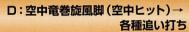
『ストⅢ』の醍醐味のひとつであるヒット確認。ケン のコンボにはその要素が色濃く含まれているぞ。



















H:しゃがみ弱®→しゃがみ弱®→弱昇龍拳

G: 弱竜巻旋風脚 (1段目空中ヒット)→各種追い打ち

・ RYU ※追い打ち/弱昇龍拳

戦での利用価値は高い。プレイヤーによってはし ゃがみ弱®×2ではなく、しゃがみ弱®→しゃがみ 弱®からヒット確認する人もいるが、どちらかやり やすいほうを覚えればいいだろう(一応、前者には 下段攻撃2連発という強みが、後者には硬直差で 有利という強みがそれぞれ存在する)。

Dは空中ヒットスタートのコンボ。空中竜巻旋風 脚はEXだと追い打ちしやすいが、弱〜強の空中竜 巻旋風脚でも空中で1ヒットしかしなければ追い打 ち可能である。実際の追い打ちは弱昇龍拳がベス トだが、届かないようなときには立ち中®などの 通常技も使っていくこと。ちなみに、EX空中竜巻 旋風脚は地上の相手に当てても追い打ち可能だ。

Eは昇龍拳ヒット後の相手にやられ判定が残って いることを利用したコンボ。基本的に画面端限定 だが、画面端でも地上ヒットからだとユン・レミー・

オロ・ダッドリー・ヤン・アレックスには入らない ので注意。これとは逆に、ネクロ・Q・エレナの3 キャラに対しては、画面中央でも狙うことができる (しかもQに対しては、何とBのターゲットコンボ →昇龍拳からも入ってしまう!)。

URIEN ※相手キャラ/

Fはダメージの大きい対空コンボ。ブロッキング されにくいので狙う価値は十分にある。

Gは竜巻旋風脚の1発目(ヒザ部分)空中ヒット 後、相手にやられ判定が残っていることを利用し たもの。しゃがみ強®→キャンセル弱竜巻旋風脚 と出し、空中ブロッキングミスを誘ってみよう。

HはSAゲージがないときの下段ヒット確認コン ボで、ダウンを奪えるのが大きい。ただし、ユン・ リュウ・レミー・ダッドリー・ショーン・ヤン・ケン には入らず、オロには導入部をしゃがみ弱®×2に しないと入らない点に注意すること。

Aは最もシンプルなコンボだが、きちんとマス ターするにはかなりの熟練を要する。基本的には しゃがみ中心がヒットしているかどうかを、波動拳 が当たる前に確認する「ヒット確認」がこのコンボ のキモになるわけだが、さまざまな理由でスーパ ーアーツにつながらない間合いがある。微妙な間 合いの差を感じ取れるようになれば本物だ。

Bはダメージの高さが魅力のコンボ。これもタ ーゲットコンボ部分まででヒット状況を確認し、ヒ ットしていたらそのあとまで出すように。一応、タ ーゲットコンボとスーパーアーツの間に波動拳を 挟むことも可能だが、その場合はコンボ補正の影 響を大きく受け、かえってダメージが低くなってし まうことに注意しよう(そもそも神龍拳の場合は波 動拳を挟むと距離的につながらないが)。

Cは下段攻撃から始まるヒット確認コンボで、実



VOICE LIST 声優:岩田 光央

KO時	うわぁぁぁーっ
KO崩れ時	うおっ、、、うう、、、
ダメージ1	あっ
ダメージ2	うわぁっ
気合声 1	ふわぁーっ
気合声2	は一つ
気合声3	とあっ
気合声4	とりゃっ
気合声5	やっ
必殺技時	シュート!
必殺技時	くらえ!ショウリュウ、、キャノン!
必殺技時	ハイパー、、、トルネード!!シュート!
必殺技時	ハドゥー、、、バースト!
必殺技時(投げ)	もらった!
必殺技時(投げ失敗)	まじい
登場時	おっす! よろしくお願いします!
登場時	手加減なしっすよ!
挑発時、登場時	シュッ
挑発時	an?
勝利時	イエーイ
勝利時	やったぜ!

ドラゴンスマッシュは、魂こめて造りました。1

ドラゴンスマッシュは、マッニー本でだめなら2本です。 今回のショーンと言えばこれって感じです。変ですか? そうですか……。 あと遠距離強パンチもお気に入りです。殴りたお

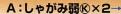
今回のショーンは自分で技をアレンジして、成長していこうとする過程を演出してみました。ショーンタックルの後のマウントボジションからの打撃も様になってきました。ドラゴンスマッシュも若さ爆発です! 通常技の当たりの強さもまずますな感じですよ。 【Neo_G]

素早く、かつ豪快に決める!!

SEAN

担当:アストロ

ショーンの連続技はどれも実用的なものばかり。特に小技からSAにつなげられるので超強力だ。



各種スーパーアー:









C:パーソナルアクション→立ち弱®→近距離立ち強®→ドラゴンスマッシュ→ハドウバースト(orショウリュウキャノン)











D:ジャンプ強®→近距離立ち強®→ショウリュウキャノン→しゃがみ中®→ショウリュウキャノン













E: 近距離立ち中P・立ち強®(空中ヒット)→ハドウバースト

EMU A

F: ⇒+強®→ハドウバースト

THU A

ショーンのコンボはどれも味気ないが、実戦で決められるものが多いのも事実。

特にAの連続技は、機動力の高いショーンにとって最大の武器だ。しゃがみ弱®×2からスーパーアーツにつなげるというものだが、密着かほんの少し離れた間合いからでないと、2発目のしゃがみ弱®が空振りしてしまう場合がある。しかし、基本的に近距離戦重視のショーンには、あまり気にならないだろう。

なお、各種スーパーアーツとはどのスーパーアーツでも決められることを意味している。ハドウバーストとハイパートルネードは、しゃがみ弱®が2発入ってキャンセルに失敗しなければ、確実に連続技になる。ここで注意しなくてはならないのが、スーパーアーツIIのショウリュウキャノン。少し離れた間合いでしゃがみ弱®が2発入った場合は、届かずに空振りしてしまうことが多いので、このスー

パーアーツで狙う場合は密着でしゃがみ弱®を当てなくてはならない。

次にBの連続技だが、最初のジャンプ強のを当てなくても、近距離立ち強®さえ当たれば決めることができる。この連続技は、「スト町」ならではのノーキャンセルでスーパーアーツにつなげるやり方で、「2nd」に比べるとかなり難しくなっている。近距離立ち強®をしゃがみヒットさせれば簡単につなけられるのだが、立ちヒットだと4フレームしか有利にならず、ハイパートルネードの発生が3フレームとなっているので、実に1フレームの猶予しかない。だが、決められるようになればいろいろな状況から狙うことができるので、マスターしておきたい連続技だ。

Cの連続技はまさに魅せ技そのもの。ダメージ が小さく意外と難しいので、実戦ではまず必要な いだろうが、一応解説しておこう。パーソナルアク ションのあと少し前に歩いてから立ち弱®を当てると、続けて最初におこなったパーソナルアクションのボールがヒットする。すると、ショーンはノックバックしなくなるので、直後に近距離立ち強®を決めることができるのだ。あとは、そのままドラゴンスマッシュ→ハドウバーストorショウリュウキャノンにつなげよう。

Dの連続技も画面端限定で、決められるキャラもアレックスのみと、かなり条件が限られてくる。しゃがみ中®は1回目のショウリュウキャノン後に最速で出せばOK。うまくヒットしたら、さらにショウリュウキャノンへつなげよう。

最後にEとF(後者は画面端限定)だが、これらは 厳密にいうと連続技ではなく、ハドウバーストを空 中ブロッキングされる可能性がある。しかし、ハド ウバーストを引きつけて出せばブロッキングされ にくいので、十分狙っていけるぞ。



COMBO MANIA

激ムズから1発スタンまでお好きなように

NEGRO

担当: MVP

追撃可能な技の組み合わせで、実にさまざまなかたちが存在するネクロの連続技。実践してみよう。

A:◆+中®→中トルネイドフック→エレクトリックスネーク→弱電磁ブラスト→★+強®











BYU

B:しゃがみ弱®→弱トルネイドフック→★+強P×3→◆+中P→超電磁ストーム











C: ◆+ 母P→◆+母P→◆+中P→超電磁ストーム



D:リープアタック→超電磁ストーム

BYU S

E:ジャンプ中♥要素+®(空中ヒット)→超電磁ストーム



F: ジャンプ強®→エレクトリックスネーク

ENAU

G:◆+強®→立ち中®→エレクトリックスネーク→弱電磁ブラスト→エレクトリックスネーク→★+強®













ネクロのコンボで核を握っているのが、 ★+強 ®のエルボーキャノン(以下、エルボー)。ダメージ、 スタン値、追撃判定、すべて優れているのが特徴。

Aはエレクトリックスネーク使用時の基本連続技。 画面端限定だが、スタン値が高く常に狙っていく べき連続技だ。弱電磁ブラストが入る間合いは決 まっていて、中トルネイドフック後ならその間合い がばっちりと合っている。最速で弱電磁ブラストを 出していこう。

Bも画面端限定。この連続技は弱トルネイドフックからの追い打ちがすごいところ。本来は◆+中®やエルボー1発→立ち弱®などを入れていくのだが、アレックスとヒューゴーに限り、エルボーが

3発入ってしまうのが見どころだ。ただし、エルボーのつなぎば1フレームの誤差も許されないので、実際に入れるのはかなり難しい。この連続技の派生として、いきなりエルボー×6→4+中®〜というのもあり、こちらはさらに難易度がアップする。一応、手動で確認は取れているが……1回でも決めたらヒーロー間違いなしだ。

Cも画面端限定。これは◆+強®で浮かせてからのコンボで、やや早めにエルボーを当てるのがボイント。◆+中®はキャラによって非常に難しくなる。Dはエレクトリックスネークでも代用できる。ダメージの高さが特徴。

Eはよくある空中コンボ。ドリルキックからだけ

ではなくて、普通のジャンプ攻撃からでも狙ってい ける。もちろん相手はブロッキング可能だ。

Fは跳び込みからの簡易連続技。超電磁ストームだと距離の制限があるので注意したい。

Gはスタンゲージが短くキャラの判定が普通な 豪鬼に決めると、なんと1発スタンになる連続技 (画面端限定)。密着から◆+強®スタートで、弱電 磁ブラストまでは最速でつないでいく。弱電磁ブ ラストのあとは若干遅らせてからキャンセルをか けないと拾えず、遅すぎてもダメ。この遅らせ具 合がこの連続技のポイントだ。あとは、エレクトリ ックスネークの上にバウンドするかたちとなった 豪鬼に、とどめで◆+強®。



鉄血の大巨人



CAPCOM STAFF COMMENT

ヒューゴーの新勝利は右腕を突き上げるボーズですが、開発当時ではその右腕で色々なことをしていました。靴下ハメでたり、中指突き立てたり…… その殆どがポッくらいましたね…… 次回こそは!! ーの新必殺技ミートスカッシャーは、一番はじめのラフ画ではもっと嬉しそうに飛んでいました。ええ、そりゃもうヤバイくらいに……。 【直井 涼介】

新必翰技ミートスカッシャーですが、最初のネタ出しの段階では本当に画面外に掴んだまま連れていこうか、などと考えていたのですが……兄談です……それはともかく、この技が加わって投げキャラとして更なる進化を遂げたヒューゴー。もう投げて投げて投げまくりましょう。【Neo.G】

Special Property	VOICE LIST	声優: LEN CARLSO
88	L/ORT	

Ż	KO崩れ時	うううう、、、ううう
	ダメージ1	うっ
	ダメージ2	おうっ
	気合声1	だーっ
	気合声2	ふんっ
S	気合声3	だあっ
8	気合声4	しょあーっ
	気合声5	がぁーっ
	気合声6	いやーっ
	必殺技時	Hammer Mountain
g,	必殺技時	Megaton Press
8	必殺技時	Ein, Zwei, Drei, Ende!!
3	必殺技時	Back breaker
9	登場時	Besiege
g.	登場時、挑発時	C'moon
į	勝利時	I'm NO.1

ポイズン 声優:田中 敦·

HUGU登場時	めんたの出番よ
HUGO勝利時	ちょっとはやるようね
HUGO勝利時	ごほうびよ
HUGO勝利時	もう終わり?
HUGO勝利時 HUGO敗北時	弱すぎるわね
HUGO敗北時	なにやってんのよ

COMBO MANIA

夢のパーム3発コンボにチャレンジせよ!

HUGO

担当: VMT-RFD

ジャイアントパームボンバーやウルトラスルーと いったコンボ始動技が大活躍!

A: 強ジャイアントパームボンバー→中ジャイアントパームボンバー→

弱ジャイアントパームボンバー→ハンマーマウンテン





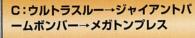






B:強ジャイアントパームボンバー →弱ジャイアントパームボンバー →EXモンスターラリアット



















D: EXジャイアントパームボンバー →メガトンプレス



E:しゃがみ弱®→ EXモンスターラリアット





F:しゃがみ弱®×2→ハンマーマウンテン

Aは豪鬼、レミーといったスタンゲージの短いキャラなら確実にスタンを奪える超強力コンボ。ハンマーマウンテン(以下ハンマー)は、SAキャンセルで発動したあと、少し走って(ボタン押しっぱなし)から出さないとつながらないので注意。また、初段しゃがみヒットが条件なので、さすがに実戦で狙えるチャンスは少ない。しゃがみ強®などをブロッキング後に狙ってみるといいだろう。

強ジャイアントパームボンバー(以下パーム)→ 弱パーム~にすれば、立ちヒットでも問題なくつな がるため、かなり実戦的になる。ハンマーのストッ クがない場合や、ほかのスーパーアーツ選択時は、 弱パームから立ち中®やしゃがみ中®などへつなけるといい。相手が立ち状態なら、BのようにEXモンスターラリアットを決めることも可能だ。強パーム→弱パームを決めれば、EX必殺技1回分のゲージが確実に溜まることも覚えておこう。

Cの連続技は完全に画面端限定というわけではなく、パームが届けばたいていつながる。ウルトラスルー→メガトンプレスよりも特にスタン値の面で魅力的だ。また、ウルトラスルーはこの場合に限らず基本的に強を使うようにしよう。跳ね返り方が大きく、連続技が狙いやすい。

EXパームは地上ヒットでも相手が浮くので、メ

ガトンプレス選択時は起き上がりなどに重ねてDのコンボを狙うのもいい。このコンボは必ずしもSAキャンセルする必要はなく、ノーキャンセルでも素早く強メガトンプレスを出せばつながる。同様に、中や強のシュートダウンバックブリーカーやモンスターラリアットでも拾うことが可能だ。

弱攻撃からEXモンスターラリアットへつなぐ場合は、Eのようにしゃがみ弱®からがつなぎやすい(距離があってもつながりやすい)。

Fは少し距離が離れただけでつながらなくなる ので注意。ブロッキング後の反撃など、完全密着 の状態から狙うようにしよう。



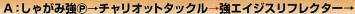
COMBO MANIA

タメ時間を把握するのが最重要課題!

UPIEN

担当: MVP

設置型のスーパーアーツは無限の広がりを見せる。 これを参考にしてオリジナルを模索してみよう。



チャリオットタックル×2→デンジャラスヘッドバット













B: メタリックスフィア→チャリオットタックル→EXチャリオットタックル→ チャリオットタックル→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強®

Barrier (Francisco)













C: 弱エイジスリフレクター(設置)→立ち中®×6→しゃがみ強®→チャリオットタックル→エイジスリフレクター→強チャリオットタックル

:MU













D:ジャンプ強P→立ち弱P・立ち中P→EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ

E:強メタリックスフィア×6

F:リープアタック→タイラントパニッシュ

BAU

エイジスリプレクター(以下、リフレクター)を 用いたコンボのバリエーションは無限といえるが、 ここでは実戦的なものを抜粋してみた。

Aは画面端でのコンボで、リフレクター1枚なのに体力半分近くを奪うもの。ボイントはチャリオットタックル(以下、タックル)の硬直をなくすためにリフレクターを発動することと、タメを素早くおこなうことである。技を出したらすぐに溜めるようにしよう。また、このリフレクターはコンボに組み込むとダメージが落ちてしまうので、画面外に出現させるように強を使っている。

Bはメタリックスフィアが空中ヒットしたときの コンボ。このコンボの特徴は、相手を大きく画面 端まで運ぶので、スタートがある程度画面中央でもいいところにある。EXタックルの2発目ヒット前に画面端ならOKだ。ちなみに、EXタックルは引きつけないと2発目が空振りするので注意。また、リフレクターはコンボに組み込むために弱を使う。あとはジャンブ強®を当てるだけだ。

Cは前半部分が大道芸で、後半部分が画面中央用のリフレクター基本コンボになっている。弱りフレクターを設置したら1回ダッシュしてジャンプで相手を跳び越し(相手にはリフレクターの近くにいてもらう)、着地と同時に立ち中®を6発当てる。立ち中®でのけぞるが、後ろのリフレクターに当たって跳ね返ってくるという具合だ。立ち中®を6

回当てたら、次はしゃがみ強®を当てて浮かそう。 ここから基本コンボ。タックル→キャンセルリフレクターでタックルの硬直をなくし、すぐに強のタックルを出すとちょうど拾えるぞ。リフレクターはどれでもいいのだが、そのあとの起き攻めを考えると強で出すのが望ましい。

Dは最後のEXタックルからのタイラントパニッシュがボイント。1フレームのずれも許されないが、思ったより難易度は高くない。Eは画面端で空中ヒットの大道芸。Fは基本コンボということで。タイラントパニッシュを使うのなら、これ以外にもジャンブ強®からやしゃがみ弱®×2からなども楽勝で決められるようにしておきたい。



たから選ぶの苦労したよ。それでもできるだけ載らくお待たせ~!! カラーイラストはたくさん来

クロページにもアイランドがあるので(16ロペ













































STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Collection エンディングコレクション

眷飋

「おねえちゃーん!」 「もう大丈夫よ・・・・」

・・・・父さんが守ろうとした故郷

「ヤッ!」「ハーッ!」

····世界中で出会った、 心優しい人たち

「ハッ!」「タアアーッ!」

本当の強さ、本当の優しさ、 本当の美しさをこの子達に伝える

それがこれからの、あたしの生き方

奮え拳を、明日のために 思いをつなぐ、未来のために!

「イ――ヤッッ!!!」

CHUN-LI Ending

A91~

まこと

MAKOTO Ending

勝った・・・・ 勝ったぜよ!

もう、うちの技に かなうヤツはおらん

これで竜胆館(りんどうかん)の名前も 全国に轟くちゅうもんじゃ!

竜胆館の最年少師範のうわさは またたく間に全国に広がり、 腕に覚えのある武道家たちが こぞって土佐に詰め寄った。

チェストォーーーッッ!! ドッしゃアアーーーッッ!!

は一い、最後尾はこっちです一 押さないで、順番に一!

今日の組み手は30人までですー 予約の方は別の列へお願いしますー

マサルや・・・・こりゃあ 大盛況じゃのう まことが帰ってきてから 急に入門希望者が増えおった

ほんとうにあの子のおかげです 兄として誇りに思いますよ なにせ僕は長男といっても てんで武術の才能はないですから やっぱりうちの看板は まことに任せましょう じいちゃん、僕は明日から 出張なので、あと頼みます

せィヤアアア---ッ!! まだまだ!! こっからじゃあ!!



トゥエルヴ

TWELVE Ending

クレイドル内圧、正常値維持 問題ありません

主任、ドクターがお戻りです・・・・

お帰りなさいませ、ドクター呉 すでに12号及び14号は回収、 リラクメーション処理も終了しました

・・・・やつの様子はどうだ?

まさに完璧です 細胞核の一つ一つにいたるまで すべて作戦前の状態に復元しています ユリアン閣下の人体再構成理論は やはり素晴らしいの一言です! この技術さえあれば・・・人類が夢見た 不老不死が実現されるでしょう あとはミッション毎の記憶損失率を 0.0001%以下にできれば・・・

「死なない戦士」の誕生、というわけか

ふふふ・・・苦痛も快楽もリセットされ さながら母親の胎内の気分かね? 深い眠りの中で・・・・ ・お前はどんな夢を見ている?

いえ・・・・彼にそんな芸芸はできません 彼は永遠に記憶を書き換えられ続ける のです・・・・夢など見る暇もなく

·······長生きせ考えものだな! フッハッハッハッハ・ハ・・・・・・











ROBODEKA-Q

ALEX Ending

アレックス

グッ・・・・・! まさか一撃も返せないなんて・・・・! (・・・・うわさ以上の強さだ・・・)

「キャンプの約束を破ってすまない バットには謝っておいてくれ」

「····自分でもどうしようもないと 思っている」

「あの男に会って闘ってみたい いまはそれ以外、頭にないんだ」

「しばらく留守にする…… また会おう、トム」

(・・・あいつも見つけちまったか)(やっとおまえにとって 俺が役不足になれたって事だな)(戻ってきたら確かめてやるそ・・・・・強くなってこいよ!)

ババー!ねえ、アレクは? ちゃんと起きてた? 湖のそばにテント立てるのは アレクにも手伝ってもらわなきゃ

ねえがパったら!

どうした! それで終わりか!

フフ····まさか! ここからが見せ場だ!

いくぜ!













素晴らしい闘いだった! 善戦に敬意を表して あの街は君たちに任せよう 私の計画においても充分配慮し 最大限の権利を与えることにするよ

バカ野郎! 俺はその計画そのものを やめろって言ってんだよ! 理想の社会だ? 寝ぼけてんじゃねえ!!

私はもっとも合理的で理想的な案を 提示しているのだよ もちろん、強制ではない 選ぶのは君たちの意思だ だが・・・そう悠長に 構えてもいられない

我々が原始の頃より抱く2つの力・・・・生と死、生産と破壊、愛と憎悪・・・ 人がさまざまに呼ぶそのバランス 近い将来・・・それは崩壊する! 逃れられぬ悲劇を生き抜くために 私は「2つの力の共生」を唱えるのだ

MMMI

新しい興味がわいてきたぞ ファイターという種が いかに破滅の闇を生き抜くのか じっくり楽しませてもらうよ!

兄貴・・・・なんだか イヤな予感がする 気になるな・・・・あいつの言ってたこと

おい、しっかりしろよヤン! 街のリーダーは俺達なんだぜ? あんな神様きどりの説教野郎に 好き勝手させるか!

街へ戻るぞ! 夢を叶えにな!





YANG Ending

もう!いい加減に 兄弟ゲンカはやめてよ! あんたたちっていつもこう! なあにが「街のために」よ・・・・ 何週間も留守にして心配かけさせて 戻ってきたと思えばまたケンカ! どっかで、くたばっちゃえば!?

こーのオンナあ・・・・
こっちの苦労も知らずによお!
俺たちが闘ってなきゃこの街は
なべい事になってたんだぜ
てめえんトコの不味い炒飯で
商売できなくなっても知らねえぞ!

な・に・が マズいですってえ!?

ああ・・・・やっぱりホイメイは 兄貴の事・・・・ かなわないよなあ・・・・

お姉ちゃんって 本当に不器用よね 心配でたまらないのに 意地はっちゃって・・・・ 2人か帰ってくるまで、ろくに ゴハンも食べなかったんだよ

シャオメイ・・・・

街も大事だけど ヤンたちはもっと大事なの だから、無茶はしないで! ね?

うん・・・・解ったよ 心配かけてごめんな

(あたしだって・・・・ お姉ちゃんに負けられないもの) (勇気を出さなきゃ!)

















049

「セントスウィザン」の可憐さ 「アブラハムダービー」の芳香

『ディンティーベス』の優雅さ 『アンクルウォルター』の風格・・・・

父よ・・・・

あなたの残したこのローズガーデン 今日も変わらぬ美しさで 私の心を癒してくれますよ

ダッドリー様・・・・そろそろお時間が・・・・

そうか、今夜は大切な 王室御前試合の日だったな 試合は、何時からだったかな?

今夜8時からでございます

何だと!?

····あと、5時間しかないではないか!

急いで屋敷に戻るぞ!















RYU Ending

リュウ

「真の格闘家とは?」

「なんのために強くなるのか? 勝利の先に何が見えるのか?」

若い頃はこんな疑問が浮かんだら 一日中頭から離れなかった・・・・

あるがままを受け入れればいいのか

それとも苦悩の末、見つけ出すのか

フッ・・・・まだまだ、だな

今の俺は 落ち葉の行方も知らない

強者を思い、この腕が奮う限り・・・・

指一本にでも、力がこもる限り・・・・

闘うだけだ!

















いままで修行づけの人生だったけど これで世間並みの女の子になれるわ

新しい出会い、キャンパスラブ・・・・ お約束だけど憧れよねー

「やあ、君、かわいいね」 「うちのサークルに入らないか? とっても楽しいよ!」

それからあたしは 毎日のようにサークル活動・・・・

かっこいい先輩と・・・・

拷問忍耐訓練 水とんの術 嵐の大凧乗り

···・あれ?

「はははは!いぶきクン! まだまだワキが甘いなあ!」 「そんな調子じゃ、類動脈 ザックリいっちゃうぞ!」 「忍術研究ってのは楽しいねえ! あっはははははは!!」

····あれ?

こんなハズじゃ、 なかった・・・・の・・・・に?



















ORO Ending

ひょひょひょ・・・・こうしてまともな 修行をするのも50年ぶりじゃ

あの小僧に会うと どうも昔の血が騒ぎ出していかん

あやつは面白い男じゃ・・・・ しばらくは退屈せんですむかのお!

ん? いま・・・あの奇妙なじいさんの 声がしたような・・・・? 気のせいか・・・・

あいつのことじゃ 今もせっせと修行しとるんじゃろな

思いっきり両手を使える相手に なっちょってくれればいいがの

ま〜あと15年ちゅうとこじゃな・・・・

さ・・・・ちっと休憩するかの~

にょっほ!

















エレナ

ELENA Ending

― 親友のナルちゃんへ

「お元気ですか? わたしはとっても元気でーす」

「フランスはちょうど収穫祭が 終わって、ちょっとさみしいです」

「こうしてひとりでお茶を飲んでると 楽しかった日本の夏を思い出します」

「ユカタを着て出かけた夏祭 夜空いっぱいの花火」

「私にはぜんぶが初めての体験で 格闘よりドキドキしちゃったほど」

「こんどは故郷の大草原に ナルちゃん達を招待したいな」

「わたしの家族もきっとみんなを 気に入ると思います」

「次に会えるのは冬休みかな? みんなはこれから受験勉強だよね」

「体に気をつけてね それじゃ、また会いましょう!」

さ・・・・て、とっ! あたしも勉強、がんばろっと!

















豪鬼

こちら「しんかい3000」 目標深度まであと150

観測ポイントには 約40秒後に到達

船影を確認 フェーズ3に移行……

・・・・え!?

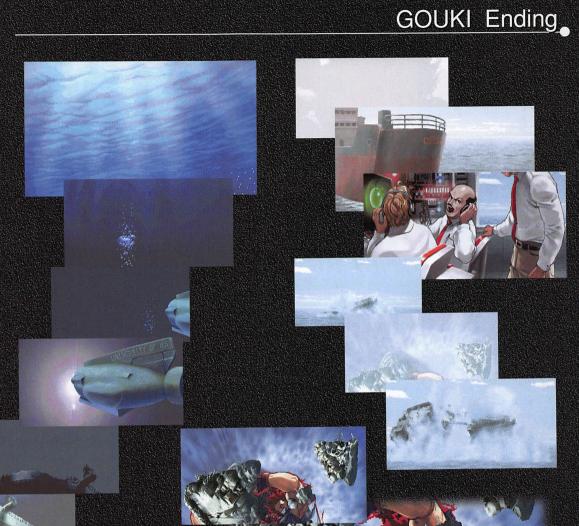
あれは・・・? まさか、人・・・バカなッ!? 信じられん!

なんだ!何が見えたんだ! 応答せよっ!!

おかしい、無線が切れ・・・・ うわっ!?

ムゥゥゥゥン!!

天 衝 海 轢 刃!! (テンショウカイレキジン)







ケン

いくぜ!! 昇----龍-----拳ッッ!!

「ああ〜〜〜ッと!!
これは立てませんッ!!」
「試合終了ォーーッ!!」
「やはり強いッ!
ケン選手優勝決定ーーッ!!」
「全米バトルトーナメント史上
初の3連覇!!」
「家族や友人たちも 喜びに沸いています!!」

はっはっはっ! どうだ、約束どおり30秒でKOだぜ

お、そうだショーン・・・・ こいつを!

全米一のトロフィーだ! これが欲しかったんだよな?

し、師匠ォ! そーいう意味じゃないッスよお! 自分で取らなきゃ・・・ 意味無いッス!

あ、そうだっけな! まあ細かいことは気にするな

おまえもせめて予選ぐらいは パッパと通過しなきゃ話にならんぜ

もっとも俺がいるから 優勝は無理だけどな!はっはっは!

























SEAN Ending



『優勝ォーーー!!』

「ついにショーン選手 初のトーナメント制覇を達成!!」

やった…ついにやった!

俺・・・・全米一になったッ!!

これで師匠に追いつけたぜ···· ああ、夢みたいだ····

……い!……おい!ショーン!

(……あ…あれ?)

大丈夫か!? よし・・・・気が付いたな!

惜しかったな・・・・ あと少しで予選突破だったのに

ま、修行が足りなかったって事だ こりずに次は頑張れよ

心配するな、その悔しさは 俺の優勝で晴らしてやるぜ!

····そううまくいかねえか···· か、勝ちてぇよオーーッ!!



だめだッ 走れ、走るんだーッ!

もうすぐ国境の森だ、 そこまで頑張れッ!

上にいるぞ! 先頭車両に回り込め! はさみうちにしろ!

2人の身柄を A国の手に渡してはならん! やつらの細胞には・・・・

ここまでかッ・・・・ いや、まだだ! いくぞエフィー!!

・・・・イイイヤアアアアッッッ

うああああっ!! イリヤー ーッッ!!

エフィー・ツッ!!

たすかった・・・・

今度だけは・・・・この体に 感謝したい気分だぜ・・・・!











ヒューゴー

HUGO Ending

お聞きくださいこの歓声! 特設リングが割れんばかりです!

世界最強タッグマッチ王座決定戦、無制限一本勝負の勝者が、ついに・・・

!?

じ、地震だっ!!

ちょいと邪魔するよ――ッ!

アタイらは「H.W.A.」! (ヒュージ・レスリング・アーミー)

今日からあんたらは ウチの傘下に入ってもらう

それがイヤなら このヒューゴーを倒していきな!

いままで50人チャレンジしたが 今や全員ウチの兵隊さ!

あーあ、何で俺たちがこんな・・・・ って、リュウ!?

はっはっはっ、これはいいな! 強そうなのがそろってるぞ!

(お前・・・・けっこう 楽しんでないか!?)

さあ、どうしたい? この顔ぶれを見てビビッ<u>たかい</u>!?(

文句がないようなら ここをホームリングにしっまう。。



どれほどの価値か知らぬが 醜悪で滑稽、愚かの極みだ

結局ひとりでは何もできぬ 無能の寄せ集めではないかッ!

兄よ!そこでなにを見ている!

そこで世界が見えるのか? 理想社会とやらを見届けると?

フッ・・・フハハハハ! フッハッハッハッハッハッ!!

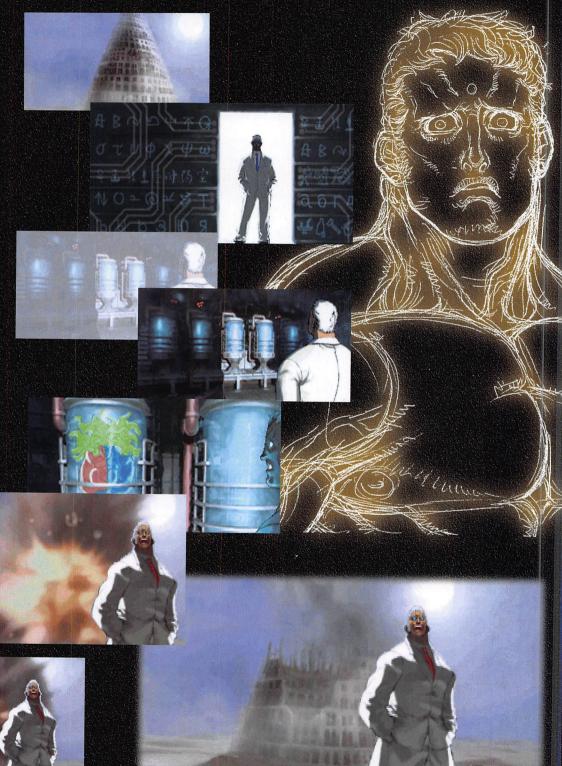
パーソナルチェック> 正統継承者本人ト認メマス

自爆コード入力> A22ST8996HYXW····

····余には引き継ぐべき 使命も遺産もない!

今、この瞬間から 余の物語が始まるのだ

本年をもって定める! AU (アフターユリアン) 元年と!!



\sim Message for the Future \sim

流麗至極なグラフィックの影に隠された開発者の心意気。そんな思いのたけを、イラストとともに語ってもらったぞ。普段はなかなかお目にかかれない 貴重なビジュアルの数々。ここに、もう一つのストⅢ3rdがある!!!



★ストリートファイターは永遠に不滅です。(中島)



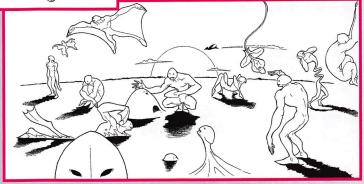
★⇒もう、レミー描けないや。 ごめん。 (スズキ)

がましたね。終時にね。 何、マウーかエして、 3年人を、マチョ。 様々で下さい。 そ、と際で対す。 しょし、は、色々もスコールとのでは、近十年間 弱いでは、近十年間 弱いでは、近十年間 が、近十年間 かいこれにかかか かいこれにかっかっていたけい。

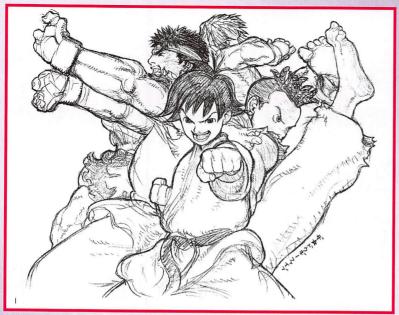


思えば長いシリーズのタイトルでした。 セカンド、サードと続けれたのもひとえに 皆様の応援があったからだと思います。 、、というでも僕の実力のおかげだと 実は思うてるんですけどね。 かり 自

★いっぱいコイン入れてね。



◆とうとう3作目、皆様これからもストⅢをよろしく。(D-Kurita)



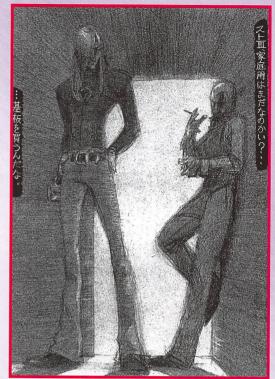
★みなさん 末永く遊んでやってくださいまし。



(Q、ゴム担当 Chun) ●楽しんでいただければ幸いです。







◆ここまでこれたのも、プレイヤーの皆様のおかげ。 大感謝です!!(今村)



▲もう彼女?を呼び出しまくって下さい! そしてギガス!(井川 純)

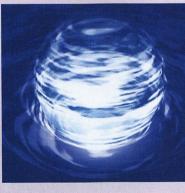








▲ジーパンの前も開けていいですか?(平野 大地)



実際はぐるぐる回るよ。(サガタ) ●気功掌のイメージCGです。





★最近ディッシュウォッシャー買いました。嬉しいな。

▶今後とも豪鬼を担当していきたい なあと思います。



▲スエナガク タノシンデクダサイ (くまお)

ف

ゲ4を作っているうちに いっしかはピーけんが出せるように なりました。

宇野

⇒いやー、まいった。 スト皿やられを食らいました。睡眠。

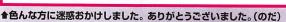


おつかれさまでした。













◆ジャイアントQ! (杉山 洋)



システム

ADVANCED SYSTEM

基本操作と隠し要素	-P066
投げとグラップディフェンス	-P068
起き上がりとクイックスタンディングー	-P070
ガードブロッキング	-P072
しゃがみカウンター	-P074
コンボ概念	-P076
ヒット確認	P078
反擊	-P080
対空	P082
各種補正	-P083

キャラ別対戦攻略

	春麗	P084
	まこと	P088
	レミー	P092
	トゥエルヴーーー	P096
	Q	———P100
	アレックスーーー	——P104
ě	ュン	P108
	ヤン	P112
	ダッドリー	——P116
	リュウ	P120
	いぶき	——P124
	オローーーーー	P128
	エレナ	———P132
	豪鬼	———P136
	ケン	P140
	ショーン	———P144
	ネクローーーー	P148
	ヒューゴー	P152
	ユリアン	P156

ADVANCED SYSTEM

基本操作と隠し要素

TEXT: がっちん & Majin(編集部)

「そんなの知ってるよ!」って人も、もう一度再確認

このゲームをプレイする上で絶対に必要な知識と、知っているとちょっと得した気分になる「隠し要素」を伝授しよう。

基本操作

前後ダッシュ

****(**)**

レバーを同じ方向に素早く2回入力することによって、通常よりも速い移動が可能となる。◆◆で前方ダッシュ、

ガード

◆◆で後方ダッシュ。

立ちガード…◆ しゃがみガード…◆

相手の技を防御するために存在する、非常に重要な動作。 上・中段技には立ちガード、 下段技にはしゃがみガードで 対処する。ちなみに投げはガ ードすることができない。

ブロッキング

上段・空中····・→/下段····・・▼

相手の攻撃を受け流す『スト Ⅲ』独自のシステム。ガード 硬直状態からのブロッキング、 「ガードブロッキング」(赤ブ ロッキング)もある。

ハイジャンプ

♥要素から◆要素

レバーを一瞬♥方向に入れてからジャンプすることで、普段より高くジャンプする。 キャラによっては、ハイジャンプで技のスキをキャンセル可。

投げ 弱P+弱R

相手と密着した状況下で投げ 技を決める。コマンドをレバ 一左右と組み合わせることで、 技が変化するキャラや、空中

投げを持つキャラもいる。

リープアタック

中P+中K

キャラにより形態は異なるが、 全キャラ共通コマンドの中段 技。小さなジャンブ軌道を描 きつつ相手を攻撃する。防御 側はしゃがみガードできない。

パーソナルアクション

強P+強K

コマンド入力後、キャラ特有 の動作を展開する。「挑発」 的な意味合いだけでなく、そ れぞれに何らかのプラス効果 が設定されている。

クイックスタンディング

ダウンする直前に♥

受け身を取ることでダウン時間を短縮し、素早く起き上がる動作。ただし、くらった技によっては、クイックスタンディングできない状況もある。

ターゲットコンボ

キャラクターによって異なる

特定のボタンを特定の順番で 押すことによって完成される、 キャラ固有の連続攻撃。地上 技に限らず、空中技で構成さ れているキャラも存在する。

EX必殺技

キャラクターによって異なる

必殺技コマンドのボタン部分を®®や®®のように同時押しすることによって繰り出される強化版必殺技。スーパーアーツゲージをいくらか消費。

グラップディフェンス

相手の投げ成立直後に弱®+弱®

いわゆる「投げ抜け」動作。 通常投げに限らず、空中投げ に対してもグラップディフェ ンスが可能だが、キャラ固有 のコマンド投げは抜けること ができないので注意。

スーパーアーツ

キャラクターによって異なる

キャラによって効果は様々だが、一発逆転を狙える超必殺技と言える。ゲーム開始時、キャラごとに設定されている3つのうちから1つを選ぶ。

画面の見方

①現在の連勝数

対戦プレイで現在までに何連勝しているかを表示している。

③グレードジャッジレベル

前回の試合内容をランク評価している。 ランクは全部で32種類用意されており、最高ランクは「M.S.F.(マスター・オブ・ストリートファイター)」。

③勝利マーク

各ラウンドでの勝利の仕方を表す。

V……通常の勝利

P……パーフェクト勝利

S……スーパーアーツによる勝利

C……ケズリでの勝利

J……ジャッジメントによる勝利

□······ダブルK.O.



④体力ゲージ

ダメージを受けるごとに減り、ゲージがなくなると、そのラウンドは負け。

⑤残りタイム

そのラウンドの残り時間を表示。Oになった時点で、そのラウンドは終了。

⑥スタンゲージ

ダメージを受けるごとにゲージが増加 する。時間経過とともに減少するが、 フルになるとキャラクターが気絶する。

⑦スーパーアーツゲージ

EX必殺技・スーパーアーツを使用する際に消費するゲージ。ゲージ左右隅の数字はストック数を表し、ローマ数字はスーパーアーツのタイプを表す。

数多くの隠し要素をチェック!

ボーナスステージレベルセレクトコマンド

CPU戦で6人目を倒したあとにボーナスステー ジがあるが、このバスケットボールのパターンを レベルセレクトすることが可能。方法は下の表の とおり。注意してほしい点は、「ボーナスゲーム のVS画面からゲーム画面に切り替わるまでコマ



レベルが表示されるまでコマンドは入力しておくこと。そして、どうせなら積極的にレベル5に挑戦してみてほしい

ボーナスゲームレベル選択コマンド

レバー・ 十弱P押しっぱなし LEVEL1

LEVEL2 レバー・中P押しっぱなし

LEVEL3 レバー★+強®押しっぱなし

LEVEL4 レバー★+弱®+中®+強®押しっぱなし

LEVEL5 レバー★+弱®+中®+強®押しっぱなし

ンドを入力し続ける」ということ。ちなみに、レ ベルセレクトをおこなわないと、そこまでのグレ ード評価の平均がG~E++ならレベル1、D~ C++がレベル2、B~B++がレベル3、A~ A++がレベル4、S以上であればレベル5となる。



「3rd」バージョンでは、「となりの筐体に投げてるだろ?」み たいなボールもある。ジャンプしてブロッキングだ

「2nd」Ver.のボーナスゲームレベル選択コマンド

LEVEL1 レバー♥+弱®押しっぱなし

LEVEL2 レバー♥+中®押しっぱなし

LEVEL3 レバーサナ強の押しっぱなし

LEVEL4 レバー♥+弱化+中化+強化押しっぱなし

LEVEL5 レバー♥+弱P+中®+強P押しっぱなし

さまざまな隠しパーソナルアクション

ここでは変わったパーソナルアクション(以下、 PA)を紹介しよう。どれも軽いお遊びネタだ。

●ヒューゴーの隠しPA

ヒューゴー自体に変化はないが、ポイズンが登 場して挑発をする。やり方は、スタートボタンを 押しながらPAをおこなうだけ。パターンも3種類 ほど用意されているが、効果は通常時と同じだ。

●まことの隠しPA(挑発ポーズ)

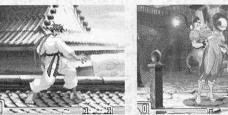
突進正拳突き・疾風を出したあと限定で、PAを 使うと「うりゃっ」とかけ声と共に挑発ポーズをし てくれる。ただ、この挑発ポーズでは特別な効果 を得られない。この隠しPAは、突進正拳突き・疾 風を出せればOKとなっているので、技自体のガ ードやヒットは問わない。空振りしていてもブロ ッキングをされていても使うことだけは可能だ。

●春麗には追加の効果がある

隠しというほどではないが、春麗のPAは「あく び」が基本で、そのあとに追加効果が得られるこ とがある。その分おこなっている時間が長くなる わけだが、余裕があればいろいろ楽しんでみよう。



が多い。首を回している ので攻撃力UPだね



ところ狭しと走り回る元気娘まこと。さ すがに試合中に使うのは無理か?

この「腰グイッ」が出ると、スタン値回復 に攻撃力UPと防御力UPが加算

CPU戦和周围入

通常のCPU出現パターンには入っていないはず の「Q」だが、7人目か8人目を倒したときに下記 の出現条件を満たしていれば闘うことができる。 条件的にはそれほどツラくないので、ちょっと意 識してプレイすれば余裕かな。

CPU戦『Q』出現条件

①ノーコンティニュー

②1ラウンドも負けがない

③グレードジャッジ評価が全ステージ「D」以上 ④SPポイントを2つ以上取っている

⑤スーパーアーツフィニッシュを5回以上

達成している

条件4、5の補足

④SPポイントとは、前のステージより、高いグレ ードジャッジ評価が取れたときに得られる、ボーナ スポイントのこと。

⑤ケズリによるスーパーアーツフィニッシュは認め られない。エレナのヒーリングの場合は、ヒーリン グ終了後に体力ゲージが全回復すれば、スーパーア ーツフィニッシュ1回分と見なされる。ただし、1 ラウンド1回のみ。なお、スーパーアーツフィニッ シュの規定回数は本数設定によって変わる。

1本制=3回以上 3本制=5回以上 5本制=7回以上 7本制=9回以上

ヤンの3国勝で油





隠し勝利ポーズの方法は、試合に勝ったときにスタートボタ を押しっぱなし。少し分かりにくいのでよ~く見てみよう

VANCED SYSTE

役げとグラップディフェンス

投げ失敗のスキ……狙えるか?

TEXT: 善之字元帥

相手が空ジャンプで跳び込んできたらグラップディフェンス……こ のお約束ともいえる均衡状態を打破する方法について考えてみよう。

まずは投げ関係の基礎知識から

ムック前巻でも説明したが、このゲームではどちらかが跳び込んだとき、地 上側・空中側ともにブロッキングを警戒して技を出さず、着地と同時にお互い が投げあってグラップディフェンスが発生するという独特のセオリーがある。 誰もがなんとかこの状況を打破しようと考えているはずだが、そのためには投 げとグラップディフェンスの性質について熟知しておく必要がある。

まず、通常投げの性質については、キャラによってそれぞれ間合いが違うも のの(右表参照)、発生は全キャラ共通で3フレーム。ここで、もしも投げが成 立しなかった場合は、投げ失敗ポーズが表示されることになるが、投げ失敗ポ ーズの長さも全キャラ共通で24フレーム(発生までの3フレームを含む)であ る。これに対してコマンド投げのほうは、発生(前巻参照)・間合い・スキのす べてが技ごとに違うため、一概には何とも言えないが、全体的な傾向として通 常投げよりも間合いが広く、スキは大きいという傾向にある(いぶきの雷打な ど、ブロッキング不能技も分類としてはコマンド投げに含まれるが、こちらは ガード可能なため、属性としては打撃技に近い)。

次に、グラップディフェンスについては、成立の基本条件が「相手の通常投 げが成立した次のフレームから数えて、5フレーム以内に弱®+弱®を入力(レ バーはどこに入っていてもかまわない)」となっているが、こちらが通常投げの コマンドを入力したあと、5フレーム以内に投げられた際にも自動的にグラッ プディフェンスが発生するという、ある種の予約入力法もある。これに対し、 ①発生・スキを問わず、こちらの技が出ている最中を投げられてしまった②運 悪く相手の投げが成立したフレームに弱®+弱®を押してしまった、という場 合には、いくら入力してもグラップディフェンスは成立しないことに注意しよ う (特に②は盲点で、「どうして抜けないんだ?」というときには、この条件が 成立していることが多いことも付け加えておく)。

グラップディフェンスが発生すると、投げた側・抜けた側によって、①弾か れる距離(発生位置を中心に、抜けた側のほうが遠くへ弾かれる)②ダッシュが できるようになるまでの時間(投げた側のほうが先にダッシュできる)に差はあ るものの、基本的には互角に近い仕切り直しになると覚えておこう。

各キャラクター別全投げ技の投げ間合い-

f技の種類と強弱

し喉輪・唐草(弱)

及び痛恨打撃(仮)(弱)

(強)

前方:12 上下:44~67

39~41(移動) 43~47(移動)

48~55(移動)

前方:19

前方:42 上下:72~94

40

66

20

43 (中)

> 85 87

(中) (強) 89

前方:14 上下:53~89

上下:62~91

使用キャラ	投げ技の種類と強弱	投げ間合い	使用キャラ	投げ技の種類と強
ギル	通常投げ	28	いぶき	通常投げ
アレックス	通常投げ	30	10	空中投げ
	ヘッドバット(背後含む)	91	14	
	パワーボム (弱)	54	(C	雷打(弱)
	(バックドロップ) (中)	50		(中)
	(強)	46		(強)
	スパイラルD.D.T	8~28		鎧通し
		(相手により変化)	エレナ	通常投げ
	ハイバーボム	74	オロ	通常投げ
	ブーメランレイドの投げ	74		空中投げ
	スタンガンヘッドバット	70		
リュウ	通常投げ	24		仁王力
ユン	通常投げ	18		鬼神力(弱)
	前方転身	31		(中)
ダッドリー	通常投げ	20		(強)
ネクロ	通常投げ	26		(仁王カコマンド)
	スネークファング(弱)	122~66(範囲)	100	鬼神力・空中
	(中)	130~74(範囲)	100	
	(強)	138~82(範囲)		鬼神鎚
	スラムダンス	71	ヤン	通常投げ
ヒューゴー	通常投げ	32		前方転身
	ムーンサルトプレス(弱)	59	ケン	通常投げ
	(中)	53	ショーン	通常投げ
	(強)	47	ユリアン	通常投げ
	シュートダウン (弱)	前方:21	春麗	通常投げ
	バックブリーカー	上下:71~122	4	空中投げ
	(中)	前方:38	il de	111000000000000000000000000000000000000
		上下:75~110	まこと	通常投げ
	(強)	前方:29	24	吊るし喉輪・唐草(
		上下:76~117	i	(
	ウルトラスルー	38		(
	ミートスカッシャー	34	Q	通常投げ
	ギガスブリーカー	70	3	捕獲及び痛恨打撃(
	メガトンプレス	前方:50		
		上下:60~133	3	Marie 1911
豪鬼	通常投げ	24	8	爆発を伴う打撃や打
	百鬼襲・百鬼豪砕	17	トゥエルヴ	通常投げ
	瞬獄殺	12	レミー	通常投げ

※単位はドット(dot)。前方の間合いは出す直前の密着(押し判定)からの距離。上下の間合い はキャラ中心からの高さ。また、各数値は移動距離も含む。(ただし、スパイラルDDT、スタ ンガンヘッドバット、シュートダウンバックブリーカー、ミートスカッシャー、メガトンプレ ス、百鬼豪砕、瞬獄殺、鬼神力(空中)、各空中投げは移動距離を省いたデー

ブラップディフェンス均衡を崩す方法

それでは、グラップディフェンスの発生が予想できたとき、セオリーを打ち 破って相手にダメージを与えるための方法について考えてみよう。

①投げられ判定のなくなる必殺技・スーパーアーツを出す

かなりメジャーな作戦。この手の必殺技・スーパーアーツは、ガードされる とスキが大きいものが多いため、リスクは大きい。だが、そのぶんヒットした ときのダメージも高いので、ハイリスクハイリターンな選択としては及第点だ ろう。わずかだがリスクを軽減するなら、必殺技のボタン入力の際に弱®+弱 ⑥で入力し、相手の投げのほうが先に成立した場合はグラップディフェンスに なるような入力も可能だ(弱®+弱®同時押しによっていくつかのコマンドが 同時に完成した場合は、スーパーアーツ→パンチ系必殺技→キック系必殺技の 順に優先順位が決定されているようだ。ちなみに、残念ながらグラップディフ ェンス入力でEX必殺技を出すことはできない)。ただし、注意しなければなら ないのは、スーパーアーツや昇龍拳系の必殺技であっても、必ずしも投げられ 判定がなくなっているとは限らないということ。春麗の鳳翼扇やダッドリーの ジェットアッパーなど、一見投げられることはなさそうでも、実は投げられて しまうものはかなりたくさんあるので注意しよう。

②投げを「避ける」ことのできる技を出す

最近注目されている作戦。ある種の技は、モーションの途中で体を後ろに反 らしたり、空中判定になったりするものがあるため、これらを活用して相手の 投げをかわし、投げ失敗ポーズに反撃するというもの。右のページに、現在の ところ見つかっている代表的な技を列挙してあるので、まずはこちらを参照し てみよう。注目したいのは、ほとんどの技の備考のところに記してある「○○ フレームで投げをかわせるようになる」という一文。ほぼ1フレーム目から投 げをかわせるようになる昇龍拳系の技とは違い、ここに挙げた技は2~4フレ 一ム目あたりでようやく投げをかわせるようになるものも多いため、その実用 度を疑問視する人もいるかもしれない。しかし、実際にこれらを使っていくの はグラップディフェンスの発生しやすいこちらの着地際、それも「最速で」であ る。ここでもしも3フレーム目で投げをかわすようになる技と投げを同時に出 した場合、投げはかわされるため勝負としては地上側が不利になるのだ。この ことから類推するに、おそらく4~5フレーム目までに投げをかわす技は、実 戦でも勝負になるはずだ。右に挙げたいくつかの例以外にも、強力な技は隠さ れているかもしれないので探してみよう。

投げをかわしつつ攻撃できる代表的な技

77.5

→+強⑥

●コマンドが完成したフレームから空中判定になる ため、地上投げに対しては絶大な効果がある。また、 相手の足払いをかわしやすい点も評価できる。





レミー

冷たく蒼いルグレ

●1フレーム目で投げられなくなるが、打撃は7フレーム目まで地上判定。投げ失敗を狙うには十分な 性能だが、密着ヒットなので反撃を受けることも。





ユン&ヤン

超望電

●ジャンプで投げをかわし、投げ失敗ボーズに叩き 込むというもの。雷撃蹴から連続技につなぐのは難 しいが、その後はユン&ヤン有利な展開になるはず。





ネクロ

◆+強P

●当たれば追い打ち可能だが、投げられなくなるほど身を引くのは2~3フレーム目のみ(しかも完全密着だと無理)。着地GDには適さないだろう。





ユリアン

立ち強®

●3フレーム目以降の足を振り上げるモーションで 投げをかわせる。また、ユリアンはこの技のほか、 弱デンジャラスヘッドバット(2フレーム)も有効だ。





まこと

⇒+強K)

●3フレーム目あたりで投げをかわせるようになる。 ただし、ネクロの通常投げよりも間合いの広い投げ 技についてはかわしきれないので注意すること。





アレックス

立ち強化

●投げをかわせるのは4フレーム目あたりから。ちなみに、フラッシュチョップにも同種の能力はあるが(1フレーム~)、こちらはかわす距離が短い。





いぶき

弱orEX飛燕

●弱は5フレームで、EXは4フレームで空中判定となる(EXは投げ失敗ボーズへの反撃にはならないが) SAキャンセルして霞朱雀へつなぐといい。





オロ

人柱渡り

●1フレーム目から空中判定になるが、投げ失敗ボーズへの反撃になるほど発生は早くない。実際にはめくりを狙っていく技、ということになるだろう。





豪鬼

→+中®

●何と4フレーム目から投げに対して無敵になっている(打撃はダメ)。ヒューゴーのギガスブリーカーですらかわすさまは圧巻としか言いようがない。





まこと

暴れ土佐波砕き

●1フレーム目から空中判定になるが、場所によって弱中強を使い分ける必要がある。出始めを打撃で 潰されてもゲージを消費しないので積極的に狙おう





アレックス

スタンガンヘッドバット

●発生が非常に遅いため、投げと同時に出した場合 失敗ボーズ中に入ることはないが、回避するのが困 難な連係になる。スタンガンは弱を使うこと。





エレ

中十強化

●4フレーム目から地上投げを受けなくなるが、打撃に対するやられ判定は地上という特殊な技。後ろに大きく身を引くため、対空技としても期待できる





ダッドリー

弱ショートスイングブロー

●わずか2フレーム目で後ろに身を引き、投げ失敗 ポーズを確認できたらSAキャンセルで大ダメージ といいことずくめ。まさに対投げ用必殺技の王様だ





百鬼襲

●1フレーム目から空中判定。百鬼襲からの派生は どれも投げ失敗ポーズへの反撃にはならないが、そ の後の連係で有利になるため利用価値はあるだろう





ADVANCED SYSTEM

起き上がりとクイックスタンディング

システムから見る起き攻めの構造

TEXT: ちゃっきー

さまざまな要素が絡み合う起き上がりの攻防。そのシステムと構造 を理解し、スムーズに攻め、そして堅実に守れるようになろう。

グウンの種類とクイックスタンディング

起き上がりの早さ

『ストⅢ3rd』では、各キャラごとに起き上がりの早さが違う……ということは、ほとんどの人が感じていると思う。起き上がりやクイックスタンディングに対して技を重ねるのが難しいのは、これが要因になっている。しかもダウンにも種類があり、各種の必殺技や足払い系、投げなど、それぞれに違う起き上がり時間が設定されているのだ。

そこで、ここではまずリュウの昇龍拳を例に取り、各キャラの起き上がり&クイックスタンディングの時間をフレームでまとめてみた。これは、必殺技のほとんど(同じダウンモーションになるもの)に適応されるので、参考にしてみてほしい。



クイックスタンディング

クイックスタンディングとは、ダウンした瞬間 にレバーを下に入れることによってできる起き上 がり方。起き上がるまでが早くなり、相手との間 合いも離すことができる。この受け付けは、ダウ ンした瞬間(背中が地面についたとき)から5フレ ーム。不可時間があり連打では取れないことが多 いので、しっかりタイミングよく入力しよう。

また、クイックスタンディングの取れない技もある。各種SAとブロッキング不能な打撃技(オロの仁王力、いぶきの雷打他)、そして叩きつけ系のダウンになる必殺技の一部(アレックスのエアスタンピート他)がそれに当たる。



キャラ別起き上がりフレーム表

①クイックスタンディングを取ったとき ②クイックスタンディングを取らなかったとき ※単位:フレーム

キャラ名	1	2	較差
ヤン	41	57	16
ユン	41	60	19
まこと	43	71	28
ダッドリー	45	55	10
Q	46	72	26
レミー	47	67	20
ケン	48	75	27
トゥエルヴ	49	59	10
アレックス	49	67	18
エレナ	50	64	14
豪鬼	50	77	27
リュウ	50	77	27
ショーン	50	77	27
オロ	52	71	19
ネクロ	53	59	6
いぶき	53	68	15
ヒューゴー	54	69	15
ユリアン	56	76	20
春麗	61	88	27

クイックスタンディングのメリットとデメリット

取ったほうがいい例

クイックスタンディングを取ること自体にリスクはないが、毎回取ればいいというものではない。 読まれていた場合にはタイミングを合わされることになるので、取る、取らないを適度に混ぜ、相手に的を絞らせないことが重要だ。

クイックスタンディングを取ったほうがいいのは、相手の技硬直が長いもの。リュウ、ケンタイプの持つ背負い投げや各種足払い系の技などは、その代表例だ。また、近距離で強力な起き攻めが

できるキャラに対するときも、多めに取っていくことを意識しよう。特に、対ヒューゴー戦は重要。 ◆or◆+投げやムーンサルトプレス、しゃがみ中 ®をくらったあとは、間合いを離すためにも必ず クイックスタンディングを取るようにしたい。

面白いのが、アレックスのスパイラルDDT後。 クイックスタンディングを取ることで、春麗は4 フレーム、まことは2フレーム有利になり、前者 は気功掌と鳳翼扇、後者は正中線五段突きで反撃 することができるのだ。ただし、鳳翼扇と正中線 五段突きはリバーサルのみなので、難度が高い。







春麗やまことでスパイラルDDTをくらったら、実はチャンスだったりする。クイックスタンティングを取り、すぐさま気功学や鳳翼扇、正中線五段突きで反撃しよう。気功掌なら余裕があるのでわりと楽。ほかの2つはリバーサルのみなのでちょっと難しい

取らないほうがいい例

一方、クイックスタンディングを取らないほうがいい場合もある。その1つは、スタンしそうなとき。当然相手はスタンさせようと攻めてくるので、クイックスタンディングを取らずに少し様子を見よう。起き上がりもやや遅くなるため、少しでもスタン値を回復させることができる。

画面端でダウンさせられたときも要注意だ。そもそも画面端ではクイックスタンディングの長所の1つである"間合いを離す"という意味がなくなるので、取る意味が薄くなる。相手としても起き上がりを攻めやすい状況なので、単調にならないように十分気をつけたい。また、場合によってはめくりや裏回りを狙われるときもある。これについては、次のページで詳しく触れていこう。

これ以外でも、クイックスタンディングを取ってみたらリーブアタックなどの技をバッチリ重ねられた……ということがあったときは同じパターンでは取らないようにするなど、工夫していこう。

画面端での起き上がりとめくりの関係

めくりとは何か?

めくりとは、相手を跳び越えつつジャンプ攻撃を当てること。これによってガード方向が逆転するため、有効な戦術の1つとなる。「ストⅢ3rd」では、ケンのめくり中®やユン、ヤンのめくり雷撃蹴が有名。どちらのジャンプ攻撃も背中側に広い攻撃判定を持つことが、めくりやすいことの理由だ。ほかにも、めくりが可能なジャンプ攻撃を持つキャラは多数存在している。また、めくり攻撃がヒット(またはガード)した場合、必ず密着状態になることもボイント。このことが、めくりを仕掛けた側の攻めやすさにもつながっている。

そしてもう1つ重要なのが、ジャンプ攻撃が正方向のガードであるにも関わらず着地したあとは裏側に回るという"表ガードの裏落ち"。めくりと区別がつきにくいことはもちろん、着地後の攻撃と合わせてガード方向が左右に揺さぶられるため、受ける側にとってはかなり厄介な代物だ。



起き上がりとめくり

通常時はキャラが左右に動くため、有効なめくりは狙いにくい。めくり攻撃から地上技につなぐことも簡単ではないので、苦労させられることは少ないだろう。しかし、起き上がりとなれば話は別。仕掛ける側は相手の位置を把握しやすく、攻撃を"重ねる"ことで連続技もつなぎやすくなる。

これに対し、守る側はクイックスタンディングを取る、取らないで起き上がりのタイミングと位置をずらすことで対抗する。選択肢をフルに活用し、できる限り相手の狙いをはずしていこう。

クイックスタンディングによる位置の変動ができなくなる画面端は、さらに危険度が高い。仕掛ける側としては起き上がる相手を跳び越しさえすればいいので、絶好のめくりポイントとなる。これに対しては、起き上がりタイミングをずらすことに加え、相手がめくりを狙ってくるパターンをしっかり覚えていくことが大切。一度くらったものは、二度とくらわないように努力していこう。

下の表には、画面端でのめくりに関係するキャラの横幅順を載せておく。幅の広いキャラほどめくられやすくなっている(同じ幅のキャラ同士はめくれない)ので、十分に注意しておきたい。







起き上がりは、めくりを狙いやすいボイント。ジャンプ攻撃を起き上がりに重ねておけば、着地後の連続技につなぐのも楽だ。位置を合わせやすい画面端はさらに効果的

起き上がりのめくり雷撃蹴をガードでき るか否かは、対ユン、ヤン戦のカギだ

キャラクターの横幅順

 レロいヤコミ ぶンン

クイックスタンディングを狙った裏回り法

裏回りの構造

クイックスタンディング中はキャラの存在が薄くなるため、移動の速い行動であれば、ジャンプしなくてもクイックスタンディング中のキャラを通過してしまうという現象が起こる。これを利用すれば、起き上がる相手の裏に回ることも可能だ。

ダウンした相手に密着し、クイックスタンディングに合わせてダッシュするというのが代表的なやり方。しかし、どんな状況でも狙えるわけではなく、ダウンした相手に密着できること(ダウンさせたあとの距離が近く、技硬直が早く解けていなければダメ)、相手のクイックスタンディング

よりも距離の長いダッシュを持っていることなどの条件が必要になる。画面中央ではこの条件を満たすことは少なく、狙えるのはダッシュの長いキャラのみ、かつ相手はクイックスタンディングの短い(遅い)トゥエルヴ、ユン、ヤン、いぶき、ネクロ、ダッドリーあたりに限定される。

一方、画面端ではクイックスタンディングによる位置の移動がないため、可能性が大きく広がる。 条件は、めくりと同じく相手キャラの裏側に入り 込めること。ただしこの場合はクイックスタンディング中のキャラ幅が関係するため、トゥエルヴ、 アレックス、ネクロ、エレナ、ダッドリー、ヒューゴー、ユリアン以外の相手には狙えない。







相手を近距離でダウンさせたあとが狙い目。クイックスタンディングにタイミングを合わせ、ダッシュで裏に回る。画面中央で裏回りが狙えるのはダッシュの距離が長いキャラのみ。なおかつ相手のクイックスタンディングの距離が短くなくてはならない

裏回りへの対抗策

この裏回り法への対策はいたって簡単。裏回り を狙われる状況でクイックスタンディングを取ら なければいいだけだ。これも相手のパターンを知 り、危険な状況を事前に察知するよう心がけたい。

また、最も多い画面端でのパターンなら、あえて狙わせておいてキッチリガードするのも有効。相手を端に追い込む形になり、状況は一気に逆転。その後有利に攻めることができる。最初から警戒しておけば、ダッシュなどの裏回り行動を見てガードを切り替えることも可能なはずだ。



画面端では、この裏回り を狙えるケースが多い。 ユン、ヤンは、歩きでも 裏に回ることができる

裏回り後の攻撃をガード すれば、一転して有利な 状況に。相手の狙いを利 用してしまうのもアリだ



ADVANCED SYSTEM

ガードブロッキング

担当:K-TAN

困ったときの神頼み!

『3rd』からのニューシステム、それがガードブロッキングだ。起死 回生の一撃にかけるか、それとも"魅せ"重視か……どうする?

ガードブロッキングとは?

連続ガードになるような相手キャラの連係攻撃をブロッキングしようとすると、赤く光るブロッキングになる場合がある。これが、ガードブロッキングである。連続ガードというのは、ガード硬直が解除されないところに次の攻撃を出されることを言い、その技と技の間は、いかなる必殺技、スーパーアーツをもってしても、割り込んで反撃することはできない。ターゲットコンボや、通常技キャンセル必殺技の間などがいい例だろう。そして、唯一その間に割り込めるのが、ガードブロッキングなのである。ここぞというときの、切り札ともいえるシステムだ。



相手キャラの出した技をガードすると、ガード硬直があって 動けない時間が存在する。もちろん技は出せない



そして、このガード硬直中の次に出された攻撃もガードになってしまうのが、連続ガードだ。キッチリガードしよう。

難しいことに変わりはないが……

状況別受付時間の関係

ガードブロッキングは、通常ブロッキングよりも受付時間が非常に短く、2~3フレームというシビアぶりだ。基本的に通常技から通常技への割り込みは3フレームで、多段必殺技の間に割り込む場合は、2フレームの受付時間になっている。

では、通常技にキャンセルをかけて必殺技を出された場合はどうなのか? この状況では、2フレームの受付時間となる。

そこで、リュウの近距離立ち強®→昇龍拳を例にとってみよう。ガードできれば着地に反撃すればいいだけの話なのだが、もし昇龍拳をブロッキングする場合は、当たる直前2フレーム内に入力ということになる。ターゲットコンボは当然ながら通常技なので、割り込む場合は3フレームとなる。ちなみに、レバーを入れっぱなしにしていようがニュートラルに戻そうが、ブロッキングの入力受付時間は変わらない。

コツはあるのか?

コツというよりは、相手側のよく使う連係攻撃を覚えておき、そこに的を絞る感じになる。むやみに狙ってもあまりいいことがない。連続ガードだからといってレバーをニュートラルに戻してしまうと、内部的にはノーガード状態になっているので、途中からくらってしまう。

だが、ガードブロッキングも通常のブロッキングも入力の仕方は同じなので、レバーは一度ニュートラルを通さなくてはならない。入力タイミングだけでなく、この部分もかなり難しいと言えるだろう。あえてコツを述べるとしたら、2または

3フレームの部分でニュートラルを通すのではなく、次の技がくるのを予測できているのであれば、技をガードした時点でレバーをニュートラル状態にしてしまおう。どのみちくらう覚悟で狙うのだから、それぐらいの思い切りのよさは出そう。

例えば、Qの弱高速度連続打撃(仮)。これは3 ヒットの必殺技なので、2発目をガードしたらす ぐニュートラルへ戻し、3発目にガードブロッキ ングを狙うのだ。Qの弱高速度連続打撃(仮)はガ ード後に反撃がほとんど入らないのだが、ガード ブロッキングができれば反撃が可能になる(この 場合はQが後ろに戻ってしまうので投げは入らな い)。ちょっとしたコツはガード音のするタイミ ングで、3発目の少し前でレバーを前に入れるぐ らいだ。リズム感がものをいうかもしれない。

リュウ、春麗、Qへのアドヴァイス

普通スーパーアーツは、ガード後にほぼ反撃が 入るものばかりなので、無理にガードブロッキン グは狙わないほうがいい。狙っていくのは、せい



2発目をガードしたら、レバーはもうニュートラルへ戻して しまおう。あとは3発目にタイミングをあわせるだけだ。

ぜいケズリ倒されるときぐらいだろう。が、春麗 の鳳翼扇はガード後に間合いが離れるため、ブロ ッキングをしてから反撃したいところだ。

ここで、「あれ?」と思った人はかなり鋭い。ブロッキングは最後の打ち上げる蹴りの部分に対して狙うのだが、取れる人のそのほとんどは青ブロッキングのはずだ。すなわち、連続ガードになっていないのである。ただ例外的に、リュウ、春麗、Qはキャラの特性により、しゃがみガード状態からブロッキングを狙うとガードブロッキングになるのである。

実はこの3キャラは、相手キャラの出した技が同じでも、立ちガードでしゃがみガードで硬直時間が変わり、しゃがみガードをすると、立ちガードのときよりもさらにガード硬直が+2フレームと長くなってしまうのだ。他のキャラは問題ないが、ガードブロッキングはしゃがみ状態からより、立ち状態からのほうがやりやすい。そのため、下段の通常技にキャンセルをかけて必殺技を出さされると、かなり取りにくいと言える。



うまくいけば、真っ赤に燃えるにくいヤツに早変わり。この 技に限っては投げが決まらないので、打撃技で反撃しよう。

各キャラのよく使う連係パターン

狙えりゃ凄いぞ! でも無理はするな

ガードブロッキングは、難しいだけにギャラリーを沸かせるポイントでもある。だが、相手が同じ連係ばかりしてくるとは限らないので、ほどほどにしておこう。各キャラの連係ポイントは右下の表でピックアップしてあるので、参考にしてほしい。なお、基本的に表内の連係の最後に書かれている技に対してガードブロッキングを狙うものとする。例えば、トゥエルヴのしゃがみ弱®→A.X.E.は、A.X.E.の2発目もしくは3発目(ボタン連打でヒット数が変わるため)に対してガードブロッキングを狙うという意味になる。表に書かれていないキャラは、ガードブロッキングになるような連係攻撃がないために掲載していない。

キャラ別ワンポイント

●春麗

間合いによって、ガードブロッキングになったり、 ブロッキングになったりする。それに、気功拳だけで なく覇山蹴もあるので、どちらか予測する必要がある。

●まこと

立ち中®のあとは吊るし喉輪・唐草を連係して くる可能性が高いので、基本的には立ち中®をガ ードしたらジャンプで回避する。

●レミー

弱ヴェルテュの残光・バスはブロッキングできても、その次にくる冷たく蒼いルグレはくらってしまうことがよくある。こんなときはしゃがみガードをしつつ、レミーの動きに目を集中させるように心掛けよう。

•Q

弱高速度連続打撃(仮)はガード音の「ガッ、ガッ、ガッ」というタイミングをリズムとして覚えてしまおう。

●トゥエルヴ

A.X.E.はボタン連打でヒット数が変わってしまうが、2発目から狙っていくようにしたい。

●アレックス

近距離立ち中®→弱フラッシュチョップをガードブロッキングできるようになれば、中フラッシュチョップになってもブロッキングできる。なぜならば、ガードブロッキング入力のあとにレバーをニュートラルに戻しておけば、ガード硬直がきれた瞬間から通常ブロッキングの受付時間になってくれるからだ(10-2=8で、8フレーム受付時間が加算される)。これがEXフラッシュチョップになると攻撃判定が早く出現するので、弱のタイミングではガードブロッキングできない。

122

ターゲットコンボに対しては狙わず、弱鉄山靠 に狙いを絞ろう。

・ヤン

地上戦でしゃがみ中®→蟷螂斬というのもあるが、 雷撃蹴→雷撃蹴という連係もあるので、しゃがみ中 Rに神経を集中させるのが厳しい。

●いぶき

基本的に弱で旋を出されることはないので、2 発目に的を絞っていこう。弱で出された場合は、2発目が下段攻撃に変化させられることがある。 歩きながら出してくる立ち弱®連打は、体の大き なキャラ(ダッドリーやヒューゴー)はガードブ ロッキングになることがある。

●ネクロ

弱と中では初段の攻撃発生と2発目のガードタイミングが違うので、狙わないのが無難だ。2発目に狙ったとしても、スーパーアーツキャンセルをかけられる恐れがあるので、ガードブロッキング後に投げを狙うことすら危険である。

●ダッドリー

EXマシンガンブローは光ってから突進してくるので、比較的ガードブロッキングしやすい部類に入る。

●ヒューゴー

各種打撃としては、しゃがみ中®としゃがみ中®、そして立ち中®が代表格。しゃがみ中®としゃがみ中®は下段ガードブロッキングでいいのだが、そこに立ち中®を混ぜて使われるとかなりやっかいになる。

●リュウ・ケン

ガードブロッキングをするための登竜門といえるのがこれ。波動拳はくらってもあまりダメージはないので、積極的にチャレンジしてみるといいだろう。 間合いによってはガードブロッキングにはならず、通常のブロッキングになる場合がある。

●豪鬼

この連係に対しては、狙わないにこしたことはない。しゃがみガードをしたときに、強竜巻旋風脚で頭上を通過されてめくりになってしまうキャラを使っている人は、しゃがみガードで一旦頭上を通過させ、ガード音がきれたところで前ブロッキングを狙ってみよう。うまくいけばブロッキングになるし、失敗してもめくりの部分を立ちガードできる。しゃがみ中®→強竜巻旋風脚ときたときのリズムは、ダダダ……ダ(2発目は膝の部分、3発目は1回転目、そして最後の……ダでブロッキング)という感じだ。

それから、ほぼ全キャラ共通でジャンプ攻撃→立ち 攻撃は狙い目だ。相手キャラの着地を見るとタイミン グがとりやすい。ただし、キャラによって上段・下段 と出される技が違うので、着地したときに、投げ以外 ではどの技で組み立ててくるのか把握しておこう。

ガードブロッキングの狙いやすい場面

キャラ名	代表的な連係					
	しゃがみ中®→気功拳・鳳翼扇					
春麗	◆+強®→気功拳					
まこと	立ち中®→しゃがみ弱®					
	ジャンプ攻撃→しゃがみ中®					
レミー	(重ね)弱ヴェルテュの残光・バス→冷たく蒼いルグレ					
	近距離立ち中⑥→弱突進頭部打撃(仮)					
Q	弱高速度連続打撃(仮)					
トゥエルヴ	しゃがみ弱®→A.X.E.					
71	近距離立ち中⑥→弱(EX)フラッシュチョップ					
アレックス	ジャンプ強®→近距離立ち中®					
73.	ターゲットコンボ(弱®→弱®→中®)→弱鉄山靠					
ユン	ターゲットコンボ(中®→強®→◆+強®)					
ب حاصل	雷撃蹴→しゃがみ中⑥→蟷螂斬					
ヤン	雷撃蹴→立ち中❷→蟷螂斬					
いぶき	立ち中⑥→中旋					
→ / / / /	◆+中®→中トルネイドフック					
ネクロ	しゃがみ弱®→弱トルネイドフック					
ダッドリー	EXマシンガンブロー					
ヒューゴー	弱ジャイアントパームボンバー→各種打撃技					
<u> </u>	強ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー					
リュウ	しゃがみ中⑥→波動拳					
ケン	しゃがみ中⑥→波動拳					
豪鬼	しゃがみ中⑥→竜巻斬空脚					

ADVANCED SYSTEM

しゃがみヒットによる影響

TEXT: 善之字元帥

勝率に直結する知識だ!

打撃技がしゃがみヒットしたことによって発生する、しゃがみカウンター。このシステムが対戦に及ぼす影響についてまとめてみた。

しゃがみヒットで何か起きているのか?

しゃがみカウンターの効果

まず最初に、しゃがみカウンターの性質についておさらいしておこう。これは、しゃがんでいる相手に打撃技をヒットさせたときに発生するもので、通常の立ちヒットに比べて打撃技のダメージが1.25倍になり、のけぞり時間が延長される(延長時間は技によって異なるが、強攻撃&必殺技が+2フレーム、中攻撃で+1フレーム、弱攻撃は変化しないのが標準的)という効果がある。この効果は、しゃがみやられポーズが表示されている限り継続されているので、連続技の最初をしゃがんでくらってしまうと非常に痛い。足払いを多用するキャラについては、特に気をつける必要があるだろう。

また、ここで疑問に思うのが、「しゃがみヒットで硬直時間が延びるなら、しゃがみガードではどうなるのか?」という問題だが、現在のところ**リュウ・春麗・Qの3キャラのみ、しゃがみガードだと硬直時間が延びる**ことが確認されている(リュウ・春麗・Qともに+2フレーム)。これらのキャラはしゃがみガードからの反撃が難しくなるので注意すること。

立ち/しゃがみによるダメージの較差





写真はユリアンのタイラントパニッシュが体力最大値からヒットしたときのダメージ較 差。体力の少ない豪鬼に対するヒットとはいえ、このダメージ差には強烈なものがある。

しゃがみカウンターが途切れる例

ここで、しゃがみ状態にヒットさせても、相手がしゃがみやられポーズにならない例を挙げておこう。メジャーなのはダウンさせる技だが、ダウン技以外でも、連続技に組み込むと次の技からダメージが通常に戻るものがある。

相手を立たせる効果





一部の通常技には、しゃがんでいる相手を無理矢理立たせる効果がある。写真はダッド リーの立ち中®だが、この他にも立たせ効果のある技は多いので、注意して見てみよう。

反転のけぞり





こちらは一部の必殺技に見られる反転のけぞり。反転のけぞり中に打撃を当てると、 前の姿勢を問わず立ちヒットになる。必殺技にはこの他にも特殊な効果のものが多い。

上段攻撃がしゃがみヒットするケース

通常、相手にしゃがみヒットするのは、しゃがんでいる相手にも当たる技だけである。これはある意味当たり前だが、稀にしゃがんでいる相手にはヒットしない技(上段攻撃と呼ぶ)でも、なぜかしゃがみヒットを誘発することがある。ここでは、こういった現象が発生する状況について説明しよう。

まず、この現象が発生するのは、「立ち状態の相手がレバーを下の要素方向(♠or♥or♠)に入力した直後」であるということ。このゲームでは、レバーを下の要素方向に入力しても、すぐに縦方向の当たり判定が小さくなるわけではないため、しゃがみ途中にヒットした上段攻撃がしゃがみヒット扱いになるというわけだ(もちろん、同様にしゃがみガードも発生する)。

しゃがみに当たる上段攻撃?





Qの立ち中®など、しゃかんでいると当たらない技は多い。しかし、これらの技も立ち 状態からレバーを下方向に入力した直後の「しゃがみ途中」には当たる可能性がある。

では、こういったしゃがみビットはどうやって狙っていくのかというと、これには大きく分けて2つのバターンがある。1つ目は、下段ブロッキングに対して上段攻撃を狙うバターンだが、まあこれは理解しやすい。タイミングはシビアになるが、相手が下段ブロッキングを入力しそうなポイントに上段攻撃を出してみよう。これに対して2つ目は、相手の起き上がりに重ねるというバターンだが、これは**起きあがった直後のキャラが必ず立ち状態を経由して行動可能になる**という性質を利用したもの。きちんと重ねれば、一瞬しか攻撃判定が継続しない上段攻撃でもガードさせることはできるので、起き攻めに適した技のないキャラは狙ってみるだけの価値はある。

起き上がり直後は立ち状態





ダウンから起きあがる相手は一瞬だが必ず立ち状態を経由しているため、攻撃側がきち んと打撃を重ねていれば、たとえ上段攻撃でも必ず相手にガードさせることができる。

しゃがみヒットと連続技について

冒頭でも述べた通り、しゃがみカウンター時には相手ののけぞり時間が延長されるため、しゃがみヒットを連続技として利用するのも手だ。しゃがみヒット時にしかつながらない連続技を狙っていくのもいいし、ふだんは難しいノーキャンセル連続技(キャンセルをかけずに目押しでつないでいく連続技のことで、シビアな入力を要求されるものが多い)が格段につながりやすくなるというメリットもある。右表には、各キャラの代表的なしゃがみヒット限定連続技を掲載しておいたので、こちらも参照してみよう。ただし、右表に挙げたのはあくまで「立ちヒット時はつながらず、しゃがみヒット時のみつながる連続技」なので、もっと効率のいい通常の連続技があるキャラは、しゃがみヒットにこだわって大失敗、などということのないように。

また、しゃがみヒット限定連続技が実戦的なキャラについては、どうやってヒット時に相手の姿勢を確認するかが最大の焦点になるが、これについては姿勢を確認するのではなく、**下段ブロッキングのあとで狙っていく**のが一般的。もちろん、下段ブロッキングで取れてしまう立ち攻撃もあるが、基本的にはしゃがみ攻撃を取っているはずなので、それほど問題ないはずだ。

しゃがみヒット連続技を狙うには





,ゃがみヒット限定の連続技は、ヒット時の立ち/しゃがみを確認するのが最大のネッ 。そこで、しゃがみ攻撃を取ることの多い下段ブロッキング成功後に狙ってみては?

しゃがみヒット時のみつながる連続技の例

キャラ名	コンボ内容	備考		
春麗	▶ +強 ⑥→ 鳳翼扇	入力誤差0のため難度高し		
まこと	立ち中P→➡+弱®	実用価値なし		
42,414		画面端ヒューゴー限定。		
Q	弱高速度連続打撃(仮)→腹部及び後頭部への痛打(仮)	1発目のみのヒット		
トゥエルヴ	しゃがみ中®→X.N.D.L.	入力誤差0のため難度高し		
レミー	近距離立ち強®→しゃがみ中®	ヒューゴー・Q以外には厳しい		
アレックス	▶+強®→ブーメランレイド	密着ヒットなら投げ部分まで入る		
ユン	TC (立ち中®→立ち強®) →槍雷連撃			
ヤン	弱蟷螂斬×1→転身穿弓腿	入力誤差0のため難度高し		
リュウ	近距離立ち中心→真空波動拳			
ケン	◆ +中®→疾風迅雷脚	入力誤差0のため難度高し		
いぶき	中旋×3→弱闇時雨	間合いが非常にシビア		
エレナ	弱スピンサイズ(途中止め)→ブレイブダンスorスピニングビート			
ネクロ	◆+強®→しゃがみ中®orスネークファング	ダメージ効率は悪い		
オロ	なし			
ショーン	近距離立ち強®→ハドウバースト	立ちヒットでも可能なキャラも		
		ヤン・まことには立ちヒット		
ダッドリー	立ち強®→キャンセル中ダッキングアッパー	でも可		
ヒューゴー	中ジャイアントバームボンバー→弱ジャイアントバームボンバー	さらに追い打ち可		
		()内はしゃがみヒットだと		
ユリアン	なし(EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ)	楽になるもの		
saft.		()内はしゃがみヒットだと		
豪鬼	なし(近距離立ち中®→滅殺豪波動)	楽になるもの		

無駄なしゃがみカウンターを回避する

最後に、知っていないと大損するネタをひとつ。このゲームでは、相手に 跳び込んだ際にジャンプ攻撃を出してしまうと、着地に2フレームのスキが 発生するが、このスキはレバーで立ち/しゃがみを選択可能である。相手も このスキにきっちり反撃するのはなかなか難しいが、もしもしゃがみガード していると、反撃はしゃがみカウンター扱いになるので注意すること。

また、もっと重要なこととして、リーブアタックと一部の必殺技(これもジャンプ系が多い)についても、スキの立ち/しゃがみを選択可能であることが挙げられる。特にこの手の必殺技はもともとスキが大きいため、相手もガード後の反撃ミスは少ないはず。こういったときには、しゃがみガードよりも、立ちガードやブロッキングを入れたほうが無難と言えよう。

着地のしゃがみガードは危険!





一部のジャンブ系必殺技は、着地時のレバー方向でスキの立ち/しゃがみを選択することができる。反撃を受けたときのダメージを軽減するため、基本は立ちガードにしよう

スキの立ち/しゃがみを切り換え可能な必殺技とスーパーアーツ

キャラ名	技名	コマンド	備考	キャラ名	技名	コマンド	備考
春麗	スピニングバードキック	尋 夕メ★+⑥		ダッドリー	ジェットアッパー	▶₩ 4+®	
	顕山蹴	**************************************	ブロッキング時の調査		ロケットアッパー	44044 +P	
	天星乱華	#4+#4+ ®		ネクロ	フライングバイバー	₩ 4+®	ブロッキング時の調査
まこと	閃空カカト落とし・剣	空中で暴命中形		いぶき	苦無	空中で 単金中 +®	
Q	突進下肢打撃(仮)	◆夕 × → + ®	後半部分のみ		風斬り	▶₹4 + ®	
トゥエルヴ	D.R.A.	空中で事命中形			飛燕	44¢+®	
レミー	マ・シェリの悲哀	₩ 夕メ ★ +®			霞朱雀	空中で导会中导会中十回	
	冷たく蒼いルグレ	₽## + ®		オロ	鬼ヤンマ	\$ 夕メ ★ +®	
ユン	二翔脚	▶ ₩+®			人柱渡り	₩	
1 - ALVES 114 7	检雷連撃	₹4+₹4+ +®			夜行大魂	₩ ₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩	
ヤン	穿弓腿	₽★♦ + ®		ショーン	ドラゴンスマッシュ	▶ ₩+®	
	転身穿弓腿	₽₫₽₽₫₽ +®			トルネード	₹# #+®	
アレックス	エアニースマッシュ	▶ ₹ 4 + ®			リュウビキャク	₩	ブロッキング時の調査
	スタンガンヘッドバット	₹4+₹4+ +®		エレナ	ライノホーン	申龄专会中 +⑥	ブロッキング時の調査
豪鬼	斬空波動拳	空中で ラ金 ラ+®			マレットスマッシュ	>45 4+€	ブロッキング時の調査
	竜巻斬空脚(地上・空中)	₩ 4+®	ブロッキング時の調査	ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー	▶₩ 4+®	
	百鬼豪刃	➡■★®後®	ブロッキング時の調査		メガトンプレス	₹4000000000000000000000000000000000000	
	百鬼豪掌	⇒导鱼+®後®		ユリアン	チャリオットタックル	# 夕メ > +®	後半部分のみ
	百鬼豪砕	◆◆◆+®後弱®+弱®			バイオレンスニードロップ		
リュウ	竜巻旋風脚(地上・空中)	₽# #+®			デンジャラスヘッドバット	♥ 夕メ ☆ +®	スキはわずか
ケン	竜巻旋風脚(地上・空中)	₽# #+®					

スキがしゃがみになる 必殺技・スーパーアーツ

キャラ名	技名	コマンド
トゥエルヴ	N.D.L.	₹★+®
	X.N.D.L.	₹\$\$\$\$
ダッドリー	ダッキングアッパー	◆★◆◆◆
11	ローリングサンダー	₹\$\$\$\$
いぶき	首折り	*# ₹ 4 *+®
7247	旋(下段派生のみ)	₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩
ショーン	ショーンタックル	+# ₹ 4 ++®
	ハイパートルネード	₹\$ \$ \$ \$ \$ \$
エレナ	ヒーリング	₹\$\$\$\$
130	1	

ADVANCED SYSTEM

空中コンボ/スタンコンボ

TEXT: 我修院(若人)

さらなる高みを目指すために

格闘ゲームの華ともいえる連続技。ここでは、その一部である空中 コンボと『ストⅢ』特有のスタンコンボについて述べておこう。

通常時の空中コンボについて

STEP1 始動技を探そう

相手を空中へ浮かせて、そこへ追い打ちする。 これが空中コンボと呼ばれるものだ。空中コンボ を決めるためには、まず、空中にやられ判定の残 るダウン技=浮かせ技が必要になる。

相手をダウンさせる技が空中コンボを狙えるか 否かを見分けたいときは、ヒット表示に注目しよ う。この手の技は連続技で決めると、ヒット表示 が出てこないはずだ。もし、当たった直後にヒッ ト表示が出てきてしまうようなら、その技は空中 コンボに適さない、ということになるぞ。



STEP2 追い打ち

やられ判定の残る技で相手を浮かすことができ たら、次は追い打ちを狙っていこう。

基本的には好きな技を当てればいいが、組み合わせ次第では追い打ちからさらに追い打ちなんてことも可能。例えば、レミーのしゃがみ強®→冷たく蒼いルグレ(以下、ルグレ)→マ・シェリの悲哀。これは途中に挟んでいるルグレが空中ヒットだとダウンする技で、しかも空中でやられ判定の残る技だからこそ可能になる。「じゃあ、ルグレからルグレを決めて、さらにルグレを決めれば、こりゃもう……」ってことになるが、そうはいかない。

各技には追い打ち可能な時間というものが設定されいる。またそれと同じくして、その追い打ち可能な時間を削る数値も設定されている。その時間の長さ、その数値の大きさは技によって異なるが、この場合ルグレが「追い打ち可能な時間は長く、それを削る数値が小さい技」だからこそできるコンボ。技を当てた回数が増える度に、どんどん追い打ち可能な時間は削られていくので、何回も決まるということにはならないのだ。

もし、「これ以上、入らないんだな」と思ったら、キャンセルと攻撃発生の早い技を使ってみよう。 先程のコンボを少し改良すれば、しゃがみ強®→ ルグレ→しゃがみ中®→ヴィエルジュに安息を、 なんてコンボも可能だ。また、これに似た空中追 い打ちのパターンで、ユンのしゃがみ中®→弱二 翔脚やアレックスの立ち中®→EXエアニースマッ シュ、ダッドリーの♥+中®→ジェットアッパー などもある。これらも追い打ちの最後に持ってく れば、間に合ってくれる可能性があるぞ。



空中コンボの一例:ネクロの場合

上記のことを踏まえた上で、ネクロのコンボをひとつ紹介しよう。このコンボは追い打ち可能時間が非常に長いエルボーキャノン(★+強序)を使ったものだ。アレックス、またはヒューゴー限定で、そのエルボーキャノンを6発決めることができる。さらに……



★+強®×6はすべて最速。1フレームの狂いも許されない



7回目は入りそうだが、追い打ち 可能時間が足りないので……



★+強®より攻撃発生の早い、 ◆+中®を出そう。さらに……



SAキャンセルで超電磁ストーム これでフィニッシュだ!!

スーパーアーツでのみ拾える空中のけぞり

基本的に空中コンボは、「ダウン状態で浮いている」相手に対して決めるものだが、SAなら「空中で体制を持ち直した」相手にも決められる。

例えば、ダッドリーのしゃがみ強®→ジャンプ強®→ロケットアッパー。 このコンボはジャンプ強®を当てた時点でヒット表示が出ててくるため、一 見入らないように思えるが、SAなら当たってくれる。ただし、完全な連続 技ではなく、そのSAは空中ブロッキング可能という少し特殊なものだ。

このダッドリーのコンボのようにリュウでEX上段足刀蹴り→ジャンブ強

®→真空波動拳とやってみると実は当たらない。このコンボにも前述の追い
打ち可能時間が影響していて、内部的にそれが残っている場合にのみSAが
当たるといった仕組みになっているからだ。もし、リュウでこの手のコンボ
を決めたいなら、EX上段足刀蹴り→リーブアタック→真空波動拳とやって
みよう。リーブアタックは追い打ち可能時間を削る数値が小さい傾向にある
ので、この場合なら真空波動拳はしっかり当たってくれるぞ。

足払いで拾えるキャラ

もうひとつ少し特殊な追い打ちの仕方として、一部のキャラクターで下段 攻撃を追い打ちとして決められるケースもある。その一部のキャラクターと は、レミー、オロ、ネクロ、Q、ダッドリー、いぶき、春麗、エレナ、まこ と、アレックスの合計10キャラクターで、相手が着地するまでやられ判定 の残っている技からなら、着地寸前のところを足払い系の技で追い打ち可能 だ。例として、ダッドリーのしゃがみ強®→しゃがみ強®→しゃがみ強®… …(詳しくはダッドリーのコンポページ参照)や、ユンの近距離立ち中®→TC (しゃがみ強®→立ち強®)などが挙げられる。

と言ってはみたものの、この「下段攻撃で追い打ち可能」ということが功を奏し、さらに強力な連続技を決められるというキャラクターはダッドリーだけ。そのダッドリー以外は使う必要もないし、決められる機会も少ないのだ。 ちなみに、アナログな部分が多い本作だけあって、追い打ちとして決める 下段攻撃は攻撃判定の幅が広い技のほうが当てやすくなっているぞ。

地上スタンコンボについて

懐かしいコンボが復活する

では、次にスタン時限定で決められる連続技を いくつか紹介しよう。まずは地上スタンコンボ。

実はスタンしたときの相手ののけぞりは1フレーム延長されている。これによって、普段はつながらないような連続技が可能になるわけだが、本作では、しゃがみヒット時にものけぞりが長くなるというシステムがあるので、「しゃがみヒットスタン限定コンボ」なんてのも出てくる。

この「しゃがみヒットスタン」を使ったコンボの 一例が右の表の連続技だ。

しゃがみヒットスタン限定コンボの一例

キャラクター	コンボ内容	備考
春麗	◆+強P → 鳳翼扇	ノーキャンセル
まこと	立ち強® → 弱打ち下ろし手刀・颪	キャンセル
Q	突進頭部打撃(仮) → 腹部及び後頭部への痛打(仮)	ノーキャンセル
アレックス	近距離立ち中® → 中フラッシュチョップ	キャンセル
ユン	TC(近距離立ち弱® → 立ち弱® → 立ち中®) → 中鉄山靠	キャンセル
ケン	TC(近距離立ち中® → 立ち強®) → 疾風迅雷脚	ノーキャンセル
ショーン	TC(近距離立ち中® → 立ち強®) → ハイパートルネード	ノーキャンセル
ダッドリー	立ち強® → 立ち強® → ローリングサンダー	ノーキャンセル
ヒューゴー	強ジャイアントパームボンバー×3	ノーキャンセル

空中スタンコンボ

空中スタンはおもしろい

空中にいる相手がスタンしているときは、普段当てると「空中で体制を立て直す技」でも、ダウン状態が継続される。つまり、通常技を当てたあとでも、さらに追い打ちできる可能性があるわけだ。例えば、画面端でアレックスのジャンプ強®を空中の相手に当ててスタンさせた場合は、しゃがみ中®→遠距離立ち中®→エアニースマッシュとい

う追い打ちを決められる。また、ネクロなら「スタンコンボを狙ってください」といわんばかりのエレクトリックスネークを用いることで、画面端なら中トルネイドフック→エレクトリックスネーク→立ち弱®→◆+中®→EXフライングバイパー→◆+中®→フライングバイパーなんてコンボが決められる。ただし、これにも前述の追い打ち可能時間が深く関わってくるため、追い打ち可能時間を大きく削る技を当ててしまうと、すぐ内部的

にヒット表示が確定してしまう(スタン時はヒット表示が出ないので、見分けるのは非常に困難だが……)。比較的、強攻撃はすぐにヒットが確定してしまうようなので、リーブアタックや弱攻撃、また一部の中攻撃など、空中で刻める技を探し出し、かっこいいスタンコンボを探してみよう。

ちなみに、一部のSAは追い打ち可能時間を元に戻す効果がある。ということは、SAを使ったスタンコンボは……(下記のコンボ参照)

空中コンボの一例:ユンの場合

虎撲子 → しゃがみ中®×4 → 弱鉄山靠 → 揚炮 →しゃがみ中®×5 → 弱二翔脚

虎撲子でスタンさせたときに決められる画面端限定コンボ。虎撲子後は最大5発までしゃがみ中®を決められるが、4発でやめて弱鉄山靠へ。さらにキャンセルで発生の早い揚炮につなぐ。揚炮後に再び空中やられ判定が復活するので、さらに追い打ち可能だ。なお、しゃがみ中®としゃがみ中®の間は、少し前進するのがボイント。最後のしゃがみ中®からはキャンセルして弱二翔脚につなぐ。

















空中コンボの一例:リュウの場合

EX上段足刀蹴り → 近距離立ち弱® → リープアタック → 真空波動拳 → EX上段足刀蹴り → 近距離立ち弱®×2 → ジャンプ強®

EX上段足刀蹴りでスタンしたときに決められる画面端限定コンボ。EX上段足刀蹴りのあとは、追い打ち可能時間を削る数値が小さい技なら最大3回まで決められる。近距離立ち弱®だとダメ)とリープアタックはそれに当たり、最後を真空波動拳にすることで追い打ち可能時間を回復させる。後半の近距離立ち弱®×2は、少し前進しながら当てていくのがポイントだ。

















※ここで紹介している2つのコンボはQ相手で、PAを3回使った状態に決めています。

ADVANCED SYSTEM

ヒット確認

TEXT: VMT-RED

反応の限界に挑戦せよ!

密かに熱い単発技SAキャンセルのヒット確認。数字にとらわれず、 自分自身の限界を目指せ!

「ヒット確認」とは?

スーパーアーツは、ダメージは大きいがガードされるとスキが大きく、致命的な反撃を受けてしまうものが多い。また、反撃を受けないまでも使用回数に制限があるので、確実にヒットする状況で発動していくのが望ましい。

そこでスーパーアーツを組み込んだ連続技を考える際には「ヒット確認」という概念が重要になってくる。連続技の初段がヒットしているかガードされているかを確認して、ヒットしているときのみスーパーアーツを入力し、ガードされた場合はスーパーアーツの入力を止める、というものだ。ヒット確認は、スーパーアーツに至るまでの技

数が多いほど簡単になる。初段が相手に接触してからスーパーアーツ入力までの時間が長ければ、ヒットのガードを判断する時間的余裕ができるからだ。この手の「余裕でヒット確認ができる連続技」の代表が、ユン・ヤンの立ち中®始動TCの3段のっちにヒット確認をすれば良いので、確実にヒット確認してからスーパーアーツの入力ができる。このへんの連続技は、どんな状況でも100%ヒット確認できるレベルと言っていいだろう。

逆に、単発の技からいきなりスーパーアーツに つなぐようなものは、ヒット確認が難しくなる。



技がヒットしている場合のみスーパーアーツを出す判断をする。これがヒット確認といわれる判断作業だ

単発ヒット確認・その難度と可能性

ノーキャンセル系

単発の技からスーパーアーツにつなぐ連続技にも、大きく分けると2タイプがある。初段の技の戻りをSAキャンセルしてスーパーアーツにつなぐタイプと、初段の技が普通に戻りきってから素早くスーパーアーツを出して連続技にするタイプだ。後者のタイプはキャンセルを利用していないため、俗に「ノーキャンセル連続技」などと言われている。

さて、ヒット確認の面でどちらが楽かと言うと、これは圧倒的にノーキャンセルのほうが楽。初段の技の戻りをキャンセルしていない=技の戻りの時間もヒット確認の時間として使うことができるからだ。ノーキャンセル系の場合は、慣れれば充分ヒット確認が可能と考えていいだろう。

ただし、ヒット確認の難度とは別に、スーパーアーツの入力タイミングがシビアで難しいものも当然ある。まことの疾風→正中線五段突きの場合、疾風ヒット時の有利フレームが2で、正中線五段突きの発生も2フレームなので、連続技にするためには1フレームの誤差もなく正中線五段突きを出さなくてはならない。ヒット時の「有利フレーム」ー「スーパーアーツの発生フレーム」=「つなぎの猶予誤差フレーム」、ということになる。もちろん、初段がしゃがみヒットした場合は有利フレームが長くなり、つなぎやすくなる。

代表的なノーキャンセル連続技のつなぎの猶予誤差

キャラ名	連続技	猶予誤差
まこと	立ち中®→正中線五段突き	7-2=5
まこと	疾風→正中線五段突き	2-2=0
ユン	しゃがみ中®→揚炮	6-2=4
レミー	近距離立ち中®→憤怒のシュペルノーヴァ	6-3=3
いぶき	立ち中®→闇時雨(中の場合)	7-4=3
	立ち強⑥→ローリングサンダー	6-3=3
ダッドリー	→+強®→ロケットアッパー(要しゃがみヒット)	2-2=0
タットリー	◆+強®→コークスクリューブロー(要しゃがみヒット)	2-2=0
	しゃがみ中®→ローリングサンダー	3-3=0
リュウ	→+強P→真・昇龍拳	4-2=2
ショーン	近距離立ち強®→ハイパートルネード	4-2=2
ケン	しゃがみ中®→疾風迅雷脚	4-3=1
90	◆+中®→疾風迅雷脚(要しゃがみヒット)	3-3=0
ユリアン	EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ	2-2=0

単発キャンセル系

単発の初段をいきなりSAキャンセルしてスーパーアーツにつなぐ連続技は、ノーキャンセル連続技に比べ、かなりヒット確認が難しくなる。技が相手に接触してから、非常に短い時間内にスーパーアーツのコマンドを完成させなければSAキャンセルできないため、ヒット確認にかけられる時間も必然的に短くなってしまうからだ。

このような「単発SAキャンセル連続技」は、初段となる技のキャンセル可能フレームがどれくらいあるかによって、ヒット確認の難度が左右される。キャンセル可能フレームが長いということは、スーパーアーツコマンドの完成が遅くてもSAキャンセルがかかり、連続技になってくれることを意味している。つまり、この手の単発SAキャンセル連続技は、「つながる範囲内で、なるべく遅くキャンセルしてスーパーアーツを出すタイミングを手に覚え込ませる」ことがヒット確認の成功率を上げる重要なポイントとなる。



単発キャンセル系ヒット確認・その限界を探る

現実的なヒット確認可能ライン

さて、単発SAキャンセルのヒット確認、と口で言うのは簡単だが、現実問題としてこの手の連続技、どの程度の精度でヒット確認できるのだろうか?

現在この手の連続技で最も多用されているのは、春麗の「しゃがみ中®→ 鳳翼扇」だと思われる。春麗のしゃがみ中®は、ヒットから18フレーム以内にスーパーアーツのコマンドが完成すればキャンセルが可能で連続技として成立する。ヒット確認の猶予時間は18フレームということになるわけだ。この18フレームという猶予時間がなかなか微妙で、簡単とはとても言えないが、がんばって練習すればなんとかヒット確認していける、というレベルのようだ。実際の対戦においてトップレベルの春麗使いは、かなりの確率でこのヒット確認をこなしていることは間違いない。18フレームの猶予時間というのは、訓練すれば実戦において高確率でヒット確認していける猶予時間だと考えていいだろう。

ここで、右の表を見ていただきたい。各キャラごとに、重要な技(リュウ・ケンのしゃがみ中®など)や、キャンセルの猶予フレームが長い技をピックアップしてある。注意してもらいたいのは、表に載せてある技すべてが「ヒット確認ができます、オススメです」という意味で掲載してあるわけではない、ということ。ここからは筆者の主観的判断だが、キャンセルの猶予フレームが13以下の技では、実戦レベルのヒット確認は難しいと思われる。逆に

15~16以上の技については、訓練する価値はあると思う。もちろん、このレベルのヒット確認できる、できないの話は個人の反応速度によってある程度の差は出てくるだろう。このデータを参考に、自分なりの試行錯誤と訓練を重ねてほしい。



キャンセル猶予時間

	the section of the se
春麗	しゃがみ中®18 ◆+強®16 ※しゃがみ中®→鳳翼扇はもはや必須の連続技。
まこと	打ち下ろし手刀・颪18 ※正中線五段突きなら、最遅キャンセルでもつながる。
Q	突進頭部打撃(仮) 弱13/中14/強16 ※狙うなら、強が現実的かも
トゥエルヴ	近距離立ち中®15 近距離立ち中®12 ※あえてやるなら近距離立ち中®だが、利用価値は薄いか。
レミー	ヴェルテュの残光・バス19 ※画面端なら、SA I or II へつなぐのを狙いたい。
ユン	しゃがみ中®13 虎撲子18 ※このレベルでは実用性は低い。他にやれることはいくらでもある。
ヤン	しゃがみ中心12 ※ユン同様、無理に狙う価値のある単発キャンセルヒット確認はない。
アレックス	近距離立ち中®16 スラッシュエルボー弱13/中15/強17 ※弱スラッシュエルボー以外は実用化の気配あり? フラッシュチョップは中11、強14。
豪鬼	しゃがみ中®12 ※これも使いモノにならない。豪波動拳を挟んで安定するが吉。
リュウ	しゃがみ中®12 ※豪鬼に同じ。
ダッドリー	ショートスイングブロー14 立ち強®12 ※立ち強®→EXマシンガンブローのヒット確認はやはり夢なのか。
ネクロ	◆+中®17 ◆+中®17 ※意外な掘り出しもの。エレクトリックスネーク使用時には狙う価値あり?
オロ	しゃがみ強®14 ※夢のヒット確認鬼神鎚を狙ってみる? 最遅キャンセルでもつながる。
ショーン	しゃがみ中®13 近距離立ち強®15 ※近距離立ち強®の15はいける数字だが、利用価値は。
ケン	しゃがみ中®13 ※素直に波動拳を挟みましょう。
エレナ	しゃがみ中®16 ※起き攻め用として悪くないが、ブロッキングを制限できないのが難。
ヒューゴー	ジャイアントバームボンバー14 ※ハンマーマウンテンは距離によってはノーキャンセルではつながらない。
ユリアン	チャリオットタックル弱〜強16 ※チャリオットタックル→タイラントバニッシュが可能だが、EXノーキャンセルのほうが楽?
いぶき	** 闇時雨が立ち中®からノーキャンセルで問題なくつながるため、単発キャンセルから狙っていきたい連続技は特になし。

決め打ちOK! ヒット時限定発動法

ヒット確認が難しい単発技キャンセルスーパーアーツの連続技も、特定の ゲージ量の場合は決め打ち(ヒット確認せずSAコマンドを入力)してOK!

これは、技がヒットした場合とガードされた場合でSAゲージの増加量が違うことを利用したテクニック。初段の技がヒットした場合のみSAゲージが溜まりスーパーアーツが発動して連続技成立、ガードされたらSAゲージは溜まらずスーパーアーツが暴発する心配はない、という作戦だ。

もちろん、連続技の初段となる技の、ヒット時とガード時のSAゲージの 増加量の差を把握しておくことが必要。ガードでもSAゲージが溜まるよう な場合にはこの作戦は使えない。

常に狙っていけるわけではないが、SAゲージ量に気をつけていれば、意外にチャンスは少なくないはずだ。

ヒット時限定発動の考え方

初段の技ヒット時のゲージ増加量が30%で……

ガード時のゲージ増加量が10%だとすると……

ゲージが70%以上90%未満なら決め打ちOK!

◆チャンスⅡ◆

90%

70%



SAゲージ量が丁度いい場合は、ブーメランレイドまで入力してしまう



ヒットするとSAゲージが溜まり、 ブーメランレイドが出る



ガードされるとSAゲージが溜まらず、暴発することはない

VANCED SYSTEM

反擊講座

確定ダメージをものにする

TEXT: MVP

反撃に必要なのはその意識、知識、そして実戦経験。やる気さえあれば 誰にでも可能なこの真実は君の勝率へ確実に影響してくる。見逃すな!

反撃のための基礎知識

相手の攻撃をガードしたときに君はきちんと反 撃できているだろうか? 技にはその数値の違い はあれど、かならず「ガードさせたあとに動作が 終了するまでの時間」というものが存在する。そ して、ガードした側には技をガードしたことによ る「ガード硬直時間」があるのだ。この2つの数値 の差が硬直差と呼ばれ、反撃において最も重要な 数値となる。

つまり、技を出した側の「ガードさせたあとに 動作が終了するまでの時間」から、技をガードし た側の「ガード硬直時間」を引いたものが技をガー ドさせたときのスキになるわけ。このスキの時間 内に、ガードした側の技の発生が間に合えば、見 事反撃成立となるのだ。

そこで、まずは自分の使っているキャラの反撃 に使っていきたい技の発生を巻末のデータを見つ つ覚えてしまおう。

主な選択基準は、通常技ならキャンセルがかか って連続技につなげていけるもの、リーチがそこ そこあるもの、いずれも発生が早いものを2~3 個ピックアップ。

次に必殺技。これは主にガード後遠距離になる 技に狙ったり、通常技キャンセルからではつなが らないが、追い打ちが可能で大ダメージを見込め るものが適している。また、EX版は性能が違う ことが多いので、忘れずにチェックすること。必 殺技の場合、発生は通常技より遅くてもあまり問 題にならないので、とにかくリーチとダメージ面 で強いものを1~2個ピックアップしておこう。コ マンド投げがあるキャラはそれが反撃に適するこ とが多いので、発生をちゃんと覚えておきたい。

最後はスーパーアーツ(以下、SA)。これは発 生の早さが最も重視される。攻撃的なSAでない 場合は除外されるが、とにかく反撃のメインはこ のSA。ダメージや発生に優れるものが多く、と くに突進系SAは反撃に大活躍するはずだ。自分

の使っているSAを見ておこう。

ここで少し注意。巻末のデータの「発生」という のは攻撃力が発生するまでの時間であって、この 数字の間はまだ攻撃力をもっていない。つまり、 発生の数値に持続の1フレーム目を足した数字で、 攻撃力が発生するのだ。例えば、発生が3フレー ムの技は、4フレーム目で攻撃力が発生する。そ して4フレームのスキのある技にぴったりと反撃 が確定しているというわけだ。間違わないように。



反響技術の治信

リバーサルを極める

反撃をする上で最も重要なのが、ガード硬直が切れた次の瞬間から技を出 す、リバーサル動作である。必殺技とSAは、ガード硬直中にコマンド入力 をしておいて、ガード硬直が切れそうなところで®か®の対応するボタンを 弱中強もしくは強中弱の順にずらしつつ、「押す→離す」をしていってみよう。

必殺技やSAはボタンを離したときでもコマンドが完成するので、この方 法なら3ボタン×押す離すの2回、つまり6回分コマンドの成立を試みている わけだ。よって、ずらし押しの間隔を狭くすれば理論上6フレーム間コマン ドが常に成立することになる。ガード硬直が切れるくらいでこの入力をすれ ば、6フレームのどこかでガード硬直が切れる可能性が高く、ほぼ確実にリ バーサルが出るはずだ。このため、相手の技のスキと自分の技の発生の数値 の差が少なくても、ガード硬直時間を覚えればかなり反撃の対象にできるぞ。

ここでひとつ注意!! [3rd] ではガードブロッキングの存在により、多段系の 技に反撃する場合、レバー入力中にくらう可能性があるのだ。したがって、 最後の1発をきちんとガードしてからコマンド入力するのが重要となるぞ。

今度は通常技のリバーサルについて。これはボタンを押したときにしか反 応せず、またガード硬直中の入力は意味を成さない。つまり、硬直が切れた あとに特定の1つのボタンを押さないといけないので最速の反撃というのは 難しい。ガード硬直の長さを認識しているのを前提で、2~3フレームの余 裕をみておいたほうがいいだろう。つまり、6フレームの技のスキに発生5 フレームの通常技を反撃として毎回確実に入れるのは難しいのである。

逆に、通常技ならではの特典もある。それは多段の技でもガードしつつボ タン連打をしてもくらうことはないのだ。ただし、生半可なボタン連打なら、 目押しのほうが安定する。結局はガード硬直を体で覚えるほうがいいだろう。

単発技の考えかた

演出の長い必殺技やSAは、ガード後に目で見てから「反撃しよう」と心の 準備をするので簡単に反撃できるが、単発の通常技などを突然ガードしたと きは反応してから反撃するのが非常に難しい。生半可な反撃は逆にブロッキ ングの的になり、これでは反撃を狙って反撃をくらう、つまり本末転倒だ。

こういうことを防ぐために重要なのが、「1点読み」という考え方。つまり、 コイツのこの技がきたら……というように反撃可能な技を1つに絞り、相手 との距離や攻撃の連係を試合の流れからそれを出してくる場面をある程度予 想しておく。そして、「まだか……おい早く出してきなよ、……きた! よ し反撃!! ガツ(ガード音)、ピカーンッ」という感じで反撃するのだ。

この1点読みの場合、反撃用の技はおおむねSA。特定の技を待ってガード しがちになる若干不利な状況を上回るダメージを与えるのが望ましいわけ。 試合の流れを変えたり特定の技の使用を躊躇させる要素も反撃の概念にあて はまるので、ガツンと反撃して大ダメージを与えることを意識しよう。

また、1点読みの概念に付随 する技術もついでに覚えておこ う。なにかしら相手の技をガー ドしたら、とりあえずレバーだ けを回してSAの用意をする。 狙った技がきたときにコマンド 入力の負担をなくし、技の確 認作業に集中するわけだ。そ れが狙い目の技の場合はあと はボタンを押すだけで成功だ。



1		w.					20 gr. 1		75.7	1.0	1 1 2					7.7	11-97-1305-1								
	まこ		totalotatais	green contract to	2212212122222		Q		PEREN	sarson.			1		F TPM	ne go			ヤ		44		EB 🔨		
Contract Contract of the Contract Contr	弱	中	強	EX	間合い	A CASA CANADA CA	Target School	~1000 L	200-3600	66 No. 765	間合い	技名				_	間合い	技名					間合		
直上正拳突き・吹上	_	_	_	_	密	●突進頭部打撃(仮)	2	2		21	近	●虎撲子	0	0	0	_	近	●穿弓腿	_	19	_	-			
	12		├	-2	近	●突進頭部打撃(仮)(中段)				_	近	●絶招歩法	11			2		●蟷螂斬(出し切り時)	+		15	9	近~		
打ち下ろし手刀・颪	4	4	0	-4	近	●突進下肢打撃(仮)	-		15	_	近~密	●鉄山靠	1	3	5	7	近	●白虎双掌打	3	3	3	_	近		
■吊るし喉輪・唐草	_	_	_	_	_	●高速度連続打撃(仮)	6	9	8	23	近	●二翔脚	25	26	28	28	密	●前方転身	느	_	_	_			
●閃空カカト落とし・剣	_	_	_	_	_	●捕獲及び痛恨打撃(仮)	-	_	-	-		●前方転身	_	_		_		●快跑	=	-	<u></u>	<u> </u>			
)正中線五段突き		1	7_		密	○突進及U致死連続打撃(仮)		1			密	○揚炮		_2			近	○雷震魔破拳	<u> </u>		_		近		
暴れ土佐波砕き		2	0		近	○腹部及び後頭部への痛打(仮)		_2	_		近	○槍雷連撃		_2	7		密	○転身穿弓腿	\vdash		9		密		
○丹田練氣・攻めの型		-			_	○爆発を伴う打撃や捕獲(仮)			7		近	○幻影陣		_	-			○星影円舞	<u>L</u>		-				
	リュ						エレ						ネク						豪.		***************************************	enverses.	a de construción de la constru		
技名	弱	中	強	ΕX	間合い	技名	弱	中	強	ΕX	間合い	技名	弱	中	強	EΧ	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合		
波動拳	9	9	9	0	遠	●スクラッチホイール	19	22	27	30	密	●トルネイドフック	-1	4	18	9	近~密	●阿修羅閃空	<u>_</u>	_	_	_	_		
昇龍拳	24	32	38	37	密	●ライノホーン	3	4	6	2	密	●電磁ブラスト	10	26	24	_	近~遠	●豪波動拳	11	11	11	_	遠		
●竜巻旋風脚	12	8	11	4	密~近	●マレットスマッシュ	0	-1	-4	4	近	●ライジングコブラ	5	5	5	3	近	●斬空波動拳	<u> -</u>	_	_	_	_		
空中竜巻旋風脚	-	_	-	-	_	●リンクステイル	17	15	15	15	近	●フライングバイバー	3	2	2	-2	近~遠	●灼熱波動拳	23	18	15	_	近		
▶上段足刀蹴り	12	11	10	12	近	●スピンサイズ(追加入力なし)	2	6	8	15	近	●スネークファング	15	17	19	_	近	●豪昇龍拳	24	30	34	-	密		
真空波動拳		1	2	_	近	○スピニングビート		1	2		近	○超電磁ストーム		1	2		近	●竜巻斬空脚	12	8	5	_	密~		
真・昇龍拳		2	25		密	○ブレイブダンス		3	0		近	○スラムダンス		-	_		_	●空中竜巻斬空脚	_	_	_	_	_		
○電刃波動拳(タメなし)		3	31		近	○ヒーリング		-				○エレクトリックスネーク		1	1		近	●百鬼襲(下段)	11	11	11	_	近		
	睿	1					JΞ						ケ	ン				○滅殺豪波動	Г	1	3		近		
技名			244	5 %	間合い	技名			盐	ĒΧ	間合い	技名	弱	由	幽	=X	間合い	○天魔豪斬空		-	_		_		
百裂脚	-3	-1	1	-3	遠	●ヴェルテュの残光・オット	-5	-5	-5	-4	遠	●波動拳	11	11	10000000	6	遠	○滅殺豪昇龍	Т	_ 2	:5		密		
Dスピニングバードキック	-	2	<u> </u>	8	密~沂	●ヴェルテュの残光・バス	-1	-1	-1	0	遠	●昇龍拳	17	<u> </u>	<u> </u>	36	密	○滅殺豪螺旋		3	15		近		
	17	_	_	7	近	●マ・シェリの悲哀	<u> </u>	_	26	-	近~密	● 竜巻旋風脚	5	6	7	3	近	○滅殺豪旋風		-			-		
● 類山蹴	2	2	-	2	近	●冷たく蒼いルグレ	4	4	6	2	密	●空中竜巻旋風脚	=	_	<u> </u>	Ĭ		○瞬獄殺	T	-	_		_		
○気功掌	_	_	88	_	超遠	○情怒のシュベルノーヴァ	+ ·		3	_	超遠	○昇龍裂破			8		密	○金剛國裂斬	T	2	6		遠		
			23		近	○ヴィエルジュに安息を	<u> </u>		9		密	○神龍拳	-		0		近								
○ 陽異 爾 ○天星乱華		_	30		近	○傷心のノクテュルヌ	-		. <u>.</u>	_	_	○疾風迅雷脚 ○疾風迅雷脚	-	_	1		密	i							
	/g·		_		Ж		Į,						オ	_	•		Щ_	, .		יענ	-9				
	Part Account of			mv.	BB ALL					EV	BRAL V	++-0			344		間合い		-			EV	間合		
技名	弱	1939,3431	-	Total Services	間合い	THE PARTY OF THE P	*****	Anna Carrier			間合い	COLUMN TO SERVICE STREET, STRE	1 10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	100000000000000000000000000000000000000		-				A STATE OF THE PARTY.	13		近~		
●ショーンタックル	14	· ·	14	-	近	●メタリックスフィア	8	4		16	近	●日輪掌	6	4	2	-1	近	●N.D.L.	5	9	_	_	1		
●ドラゴンスマッシュ	-		+		密	●バイオレンスニードロップ	<u> </u>			<u> </u>	近	●鬼ヤンマ	22		38			●A.X.E.	5	_	7	4			
●トルネード	7	6	6	3	密	●デンジャラスヘッドバット	-	_	6	-2	近~密		15	-	15	_	近	●D.R.A.	ᆖ	<u> </u>	Ę	!	近~		
●リュウビキャク	3		3	1	密~近	●チャリオットタックル	10	_	12	9	遠~近	●人柱渡り	_	_	_	_	_	OX.N.D.L.	╄		31		遠		
Oハドウバースト		_	39		遠	○タイラントバニッシュ	ļ		7_		密	○鬼神力						OX.F.L.A.T.	╄		26		密		
ショウリュウキャノン			13		密	○ユピテルサンダー		_	6		近	○夜行魂(夜行大魂)	_		73)		近	OX.C.O.P.Y.	上				_		
ンハイバートルネード		3	31		密	○エイジスリフレクター	_	_	-	_	_	○天狗石			-		_								
ア	レッ						いふ					٤	ュー	EÏ-					ット	ヾリ -					
技名	弱	中	強	ΕX	間合い	技名	弱	中	強	EΧ	間合い	技名	弱	中	強	EΧ	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合		
●フラッシュチョップ	2	1	1	1	近	●苦無	_	_	_	_		●ジャイアントバームボンバー	-11	-16	-19	-10	近	●ジェットアッパー	-	30	38	37	密~		
●パワーボム	_	_	-	 -	–	●雷打	5	6	7	_	近	●ムーンサルトブレス	-	—	-	_	_	●ダッキングストレート		7	7	L	近		
 エアニースマッシュ	—	—	-	31	密	●風斬り	17	16	17	21	密~近	●シュートダウンパックブリーカー	-	-	-	_	_	●ダッキングアッバー	12	12	12	_	近		
●エアスタンピート		-	3	3	近	●首折り				15		●モンスターラリアット	+	_	-			●マシンガンブロー	3			15			
	_	8	8	-	近	●旋(追加入力なし)	_					●ミートスカッシャー	_	_	+	_	_	●クロスカウンター	1-	—	-	—	Τ –		
●スラッシュエルボー		Ī	_	Ē	=	●飛燕	-			30		●ウルトラスルー	1-	_	-	_	_	●ショートスイングブロー	-0	0	0	3	近		
	_						Ť						+-				 		_			_	密		
●スパイラルD.D.T.	=	٠.	_		_	○醒朱雀	1	-	_		_			○ギガスブリーカー ○ メボトンブリラ		-	_		_	○ロケットアッパー		ت	31		E
●スラッシュエルボー ●スパイラルD.D.T. ○ハイパーボム ○ブーメランレイド	=	٠.			-	○置朱雀○鎧通し		- -	<u>-</u> 4		遠	○キカスフリーカー ○メガトンプレス						○ローリングサンダー	-		51 9		近		

大足払いのスキ									
中ヤラ名。	披	7 #	丰49名	技	スキ				
オロ	しゃがみ強⊗	6	ダッドリー	しゃがみ強化	12				
まこと	しゃがみ強の	6	リュウ	しゃがみ強化	13				
春観	しゃがみ強化	7	ユリアン	しゃがみ強化	13				
ヤン	しゃがみ強化	7	ケン	しゃがみ強化	13				
いぶき	しゃがみ強®	8	アレックス	しゃがみ強⊗	15				
エレナ	しゃがみ強化	9	豪鬼	しゃがみ強化	15				
トゥエルヴ	しゃがみ強®	11	ショーン	しゃがみ強化	16				
レミー	しゃがみ強化	11	Q	しゃがみ強化	25				
ユン	TC(しゃがみ強多・強多)	11	ヒューゴー	しゃがみ強化	43				
ネクロ	しゃがみ強®	12	ヒューゴー	しゃがみ中®	5				

	狙い目の単発通常技	
キャラ名	技名	7 +
レミー	しゃがみ強®	8
	しゃがみ中®	9
	⇒ +中®	7
アレックス	◆+強®	11
裹鬼	TC(近距離立ち中®→強®)	12
いぶき	近距離立ち強化	11
	★ +中®	6~16
ショーン	◆+強®	6
エレナ	● +強®	9~14
ヒューゴー	立ち中®	5
ユリアン	しゃがみ強®	10
	立ち強®	7

上の表は必殺技とSAのスキを表したもので、基本的に密着状態からガードしたときの数値及び間合いである。間合いは「密」がリュウの立ち技が近距離になる間合い。「近」がリュウのしゃがみ中®が届く間合い。「遠」はそれ以上の間合いだ。

左の表は各キャラのしゃがみ強®(もしくはそれに準ずるもの)のスキ。そして隣の表は単発通常技の中で狙っていけるものを表している。単発通常技で、数値的に可能なものは他にもたくさんあるが、ここでは狙い目の技を表記している。

ADVANCED SYSTEM

『ストⅢ』世界の対空

TEXT: VMT-RED

空中ブロッキングを打ち破れ!

空中ブロッキングの存在により、独特の考え方を要求される『ストII』世界の対空行動。基本的な考え方を理解しよう。

対空技の発展

昇龍伝説の崩壊

ブロッキングという防御手段がある『ストⅢ』の世界では、昇龍拳に代表されるような上昇系必殺技を対空技として素直に使っていくことに大きな危険がつきまとう。撃墜に成功しても大したダメージを奪えないのに、空中ブロッキングされると反撃として痛い連続技を決められてしまうからだ。

特に、攻撃判定が一回しか出ないような上昇系 の必殺技については、対空技として単独で使う価 値は非常に低いと考えていいだろう。



多段対空の必要性

そこで必要になるのが、対空技の多段化。上昇 系必殺技でも攻撃判定が複数回発生するものなら、 普通に出すだけでもそれなりの撃墜率が期待でき る。空中ブロッキングが相当うまい人でも、3段 以上のものはミスしやすいもの。段数の多い上昇 系のスーパーアーツなら、さらに信頼性は上がる。

同様に、ターゲットコンボやキャンセルを利用した多段のコンビネーションも効果的。ダッドリーの立ち中®始動TCは最強クラスの対空技と言ってよく、初段が対空技として強い上、最大で4発まで派生するため、全段ブロッキングするのは非常に難しい。また、この手の多段対空は、任意の段数で止められるのも大きなメリットとなっている。途中で止めて着地した相手をいきなり投げる、といった選択に派生できるからだ。空中ブロッキングされると本来なら反撃が確定してしまうような場合でも、多段対空のブレッシャーで反撃が遅れる(ミスする)ケースも少なくない。

SAキャンセルを使ったものの代表は、豪鬼の

強豪昇龍拳→滅殺豪波動。初段の対空性能、ヒット時のダメージ、全段ブロッキングされた際のリスク等、どの要素をとってもズバ抜けた性能を持つ対空コンビネーションと言える。

このように、実戦レベルで空中ブロッキングができる相手に対しては、様々な手段を用いて多段の対空技を用意しておく必要がある。キャラによって強い弱いの差はあるが、ほとんどキャラには何かしら多段対空として使える技があるはずだ。キャラ別ページを参考にするなどして、自キャラの多段対空について考えてみよう。



着地点の攻防

対空ブロッキングとGD

多段の対空技は確かに強力だが、それとて全段 ブロッキングされてしまう場合もある。ここでは、 空中(対空技)で相手を撃墜する以外の対処につい て考えていこう。

まず、最も手堅いのは、対空ブロッキングを用意しつつ空ジャンプだったら投げ(グラップディフェンス)を入力する、という対処法。この対処法のボイントは、ブロッキング成功時の反撃を欲張らずに、通常投げにしぼってしまう、ということ。こうすれば、対空ブロッキングするつもりのところに空ジャンブからのスカし投げが来ても、なんとか対処できる。スカし投げが多いようなら、対空ブロッキングも狙わず、ガード+投げ(グラップディフェンス)入力に集中してもいい。

相手がジャンプ攻撃を出してきて、対空ブロッキングに成功したら連続技などで反撃して、空ジャンプだったら投げ入力、という判断・操作をこなすのは非常に難しく、対空ブロッキングから痛い反撃を狙っているときにスカし投げが来たら、まず対処できないだろう。

もちろん、ときにはスカし投げの危険を承知で、

対空ブロッキングから痛い反撃を狙うのもアリ。 「くらっても所詮通常投げ」と考えれば、大ダメージを狙って対空ブロッキングを狙うのは悪くない。 このあたりは読み合いの問題だ。

スカし投げを狙った空ジャンプに対しては、後ろに歩いて着地点(相手の投げ間合い)から外れるようにするのも手。投げ間合いから外れていれば、着地点に下段攻撃を重ねるのも有効だ。ヒット確認可能な連続技がある場合は狙っていこう。

コマンド投げがあるキャラは、着地点にタイミング良く重ねていくのも悪くない。読み負けてジャンプ攻撃を出されると一方的にくらってしまう可能性があるが、狙う価値は十分ある。



「くぐり」を狙え

相手のジャンプの下をくぐってしまい、着地する相手の背後から攻撃を仕掛けるパターンも非常に効果的。相手のジャンプをくぐるには、ある程度の読みが必要だが、くぐってしまえば非常に有利で、着地を狙って選択をかけることができる。しゃがみ弱®×2→スーパーアーツのように、下段からヒット確認可能な連続技がある場合はこれを狙うのがかなり有効。また、ユン・ヤンの近距離立ち中®や、オロの近距離立ち中®のような空中コンボ始動技を狙うチャンスでもある。くぐりからだと、空中ブロッキングもとられにくい。



コンボ補正とゲージに関する知識

3種のゲージを支配する重要事項

TEXT: C.LAN

連続技はヒット数が多いほどいい……基本的には間違いではない。しかし、まれにこの概念が覆されることがある。その理由は「補正」にあり!

補正とはコンボにかかる修正値

ライフゲージ

3種のゲージ(体力、スタン、SA)すべてに関わるのが「コンボ補正」という要素で、ヒット数に応じてゲージの増減が適正な量に修正される。簡単にいえば、ヒット数が多いほどダメージ、スタン値、SAゲージ増加量が減少していくということだ。各ゲージの増減値がOになることはないが、10ヒット以上のコンボにもなると修正値も相当なものになり、ダメージが大きく減少していることをはっきり視認できるはずだ。

コンボ補正の対象は主に連続技だが、これには 投げ技(通常投げ、コマンド投げ、投げ系SA問わず)も含まれる。要は「コンボ表示がつながっているもの」であればほぼすべてが対象になっている。 例外としてスタン状態に攻撃した場合はコンボ表示はつながるが、ダメージのみ補正が切れるようになっている。

大まかな傾向として、通常技よりも必殺技のほうが、続く打撃の補正が大きくなるということが挙げられる。例えば「通常技→SA」と「必殺技→SA」では、後者のほうが圧倒的にSAのダメージ低下が目立つ。例えばケンで、以下の3通りの方法で相手に技を当ててみる(「→」は連続)。

- ①しゃがみ弱®→しゃがみ弱®→疾風迅雷脚
- ②しゃがみ弱®→しゃがみ弱®、疾風迅雷脚
- ③しゃがみ弱化、しゃがみ弱化、疾風迅雷脚

この場合ダメージはどうなるか? 実はすべて 同じである(弱攻撃は補正を無視するわけではな く、疾風迅雷脚の1段目の攻撃力が低いため補正 の影響を受けにくい)。では次の2つではどうか?

①疾風迅雷脚 ②波動拳→疾風迅雷脚

これは①のほうが高い。波動拳の攻撃力が低い ということもあるが、SCを使った連続技は総ダ メージが落ちやすい。ユンのTC「立ち弱®→立ち 弱®→立ち中®」からのコンボも……

①TC→弱鉄山靠→揚炮 ②TC→揚炮

この2つのダメージは同一。この後の追い打ちを考えると、ヒット数の少ない②のほうがダメージ効率は高くなってしまうのだ。

空中の相手に対するジャンプ攻撃→SAなどの「空中ブロッキングのみ可能なSAでの追い打ち」も補正の対象になっている。コンボ表示は切れるものの、ダメージ補正はかかるようになっている。 なお体力ゲージは残量で色が変化するが、少なくなるとダメージの目分量が減少し、残ライフ0で踏ん張りやすい。これも一種の補正といえる。

スーパーアーツゲージ

空振り、ガード(させる)、ヒット、被ダメージ、 ブロッキングやPAなどさまざまな条件で増加するSAゲージ(増加量の詳細は巻末資料参照)も連 続技時は補正の対象となり、ヒット数が増えるほどSAゲージ増加量は少なくなっていく。

ヒット数に補正値が比例するという点ではダメージ補正と大枠は同じ。だがSAゲージ、スタンゲージの補正には例外がある。

それは空中コンボ。空中ブロッキングされる恐れがあり、かつ有効活用できるキャラクターは多くないが、コンボ表示がリセットされたあとの通常技、必殺技による追い打ち(実質的にはSA空中ヒットからの追い打ちになる)は、SAゲージとスタンゲージの補正が切れる。

例えばダッドリーの「しゃがみ強®→ジャンプ 攻撃→ロケットアッパー(かすり)」後の追い打ち は、ロケットアッパーが補正の開始点とみなされ る。これが有効に活用できるのがユンで、幻影陣 からのコンボ表示をジャンプ攻撃で一度切り、そ の後追い打ちをうまくやれば、コンボ終了時にゲージを半分以上ためることができる。

スタンゲージ

スタンゲージの増加量も全体の傾向にもれず、ヒット数がかさむほど少なくなる。補正のかかり方はSAゲージと同じ。つまり気絶状態に決めた技はスタン前から補正は継続され、空中ぶっ飛びやられに対するSAでの追い打ちは、コンボ表示が切れた時点でSAゲージ同様にスタンゲージ補正は切れるようになっている。

スタン時に出るマークは「悪魔・天使・ひよこ・星」で計4種がある。だがマークの違いは単にキャラクターによる違いで、気絶している時間に直接の関係はない。気絶時間を決定するのは直接気絶を奪った技の属性。ランダムで選択されるため幅があるが、候補点の範囲は「通常技→基本投げ→コマンド投げの打撃系SA→必殺技→投げ系SA」という順で長くなっていく。つまりこの順で回復が困難になるということだ。レバガチャ&ボタン連打で復帰を早めることが可能で、その場合斜め方向とニュートラルを素早く往復させ、レバーに連動する形でパンチボタンを押すと効率がいい。なお、ヒューゴーは気絶状態がしゃがみ状態になっているが、受けるダメージは通常通りである。

一フで十刀	以上にめることから	THE STATE OF THE S		が、支げるタグーン	المارات و عبدارات مارا
	7	スタンに関する	キャラ別	リデータ	
キャラ	スタンゲージの長さ	1ドット回復する時間	キャラ	スタンゲージの長さ	1ドット回復する時間
春麗	64ドット	22フレーム	いぶき	64ドット	24フレーム
まこと	64ドット	20フレーム	エレナ	64ドット	22フレーム
Q	72ドット	22フレーム	ネクロ	64ドット	23フレーム
トゥエルヴ	64ドット	23フレーム	オロ	72ドット	24フレーム
レミー	56ドット	21フレーム	ショーン	64ドット	23フレーム
アレックス	72ドット	23フレーム	ダッドリー	72ドット	22フレーム
ユン	64ドット	24フレーム	ヒューゴー	72ドット	21フレーム
ヤン	64ドット	24フレーム	ユリアン	64ドット	21フレーム
リュウ	64ドット	22フレーム	豪鬼	56ドット	23フレーム
ケン	64ドット	22フレーム	ギル	72ドット	20フレーム

元祖格關女王健在! TEXT: GED

FIGHT A NEW RIVAL!!

従来の春麗とはかなり変わっているが、各技の 用途や有用な技がハッキリしているので、実は 非常に扱いやすい。ワンランク上の強さを求め るなら、ぜひ「しゃがみ中®からのヒット確認 スーパーアーツ」をマスターしよう。

リーチと判定の強さで勝負!

中距離は強P重視

春麗の地上戦の強さを支えているのが、リーチが長い立ち強®や判定の強 い発勁(◆+強P)といった通常技。立ち強Pはリーチが長いので相手が前 進しようとするところや技の出かかりに当たることが多く、発勁は当たり判 定が強いので相手の立ち技を潰す対牽制技兵器として非常に重宝する。しか も、強攻撃を多用するということは、SAゲージを効率よくタメることにも つながる。まずはこれらを使って、中間距離の制圧を狙っていこう。

ただし、立ち強®の空振り時はそれなりに隙も大きく、そこに突進系の必 殺技やスーパーアーツなどを狙われることもあるので、中間距離といっても 「立ち強®が当たる間合い」をキープすることを心がけよう。もちろん、当た る間合いでも技を出すタイミングが単調にならないような配慮も忘れずに。

立ち強®や◆+強®との相性が悪い技に対しては、姿勢が低くリーチの長 いしゃがみ中®や、ダウンが奪えるしゃがみ強®をカウンター技として混ぜ てみるといい。踏み込んで、足払いなどで発勁の足元を狙ってくるようなら、 翼旋脚(➡+強化)でカウンターをくらわせてやろう。





リーチの長さが頼もしい立ち強®。まずは中距離の牽制合戦でSAゲージをタメよう

判定が強く、隙が小さい発勁。立ち技のほとんどはコレでつぶせるぞ!

近距離の狙いは発勁&中足払い

ダウンさせたり、中距離で相手があまり手を出さなくなったら近距離戦の チャンス。接近戦での狙いは、下段なら「しゃがみ中®→気功拳→気功掌or 鳳翼扇」で、上段(下段ブロッキング不能)からは「発勁→気功拳→気功掌 or鳳翼扇」のヒット確認連続技を叩き込むことにある。ヒット確認に自信が あるなら、しゃがみ中心や発勁だけでヒット確認し、スーパーアーツにつな ごう。連続技については、P.3で詳しく触れることにする。

間合いを詰め、近距離戦を維持するのに欠かせないのが、翼旋脚や尖杖蹴 (➡+中®)、覇山蹴といった前進する技。翼旋脚や尖杖蹴はガードされても 硬直時間差が五分なので、そこから「ブロッキングを仕込む」「しゃがみ中 ⑥や発勁からヒット確認連続技を狙う」というメリットの大きい選択を始め、





出は遅いが接近状態の維持に重宝する尖杖蹴。足払い系にめっぽう強い翼旋脚。当たる間合い と空振りする間合いを把握しよう

「しゃがみ弱®から翼旋脚or尖杖蹴へのループ」や「しゃがみ中®or発勁キ ャンセル覇山蹴」といった手数を増やす連係まで、様々な選択が可能だ。

翼旋脚は、足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるのが利点。ただし、至近 距離でしゃがまれているとほとんどのキャラに空振りしてしまう(当たるの はヒューゴー、Q、トゥエルヴのみ)点に注意してほしい。逆に、空振りを 承知で使い、スカし投げを狙うという手もある。翼旋脚は遠距離立ち強化と ▶+強®の2種類あるが、前進し、近距離でも使える(近距離強®にならな) い) ⇒+強®のほうを使っていく。

覇山蹴は、主にしゃがみ中℃や発勁からキャンセルして弱を使っていく。弱 覇山蹴はガードされると2フレーム不利だが、実際はそう反撃されるもので はない。攻撃発生が遅いので、連係が単調になるとさすがにブロッキングの 的になってしまうが、間合いを詰めつつSAゲージも稼げるので、適度に連 係に組み込んでいこう。

そのほかには、しゃがみ弱化や立ち中®なども使用頻度が高い。立ち中®は、 ヒット確認連続技には向かないが、ガードされても発勁ほど間合いが離れず、 意外とリーチも長いので、しゃがみ状態でも当たるキャラに対してはかなり 使える(どのキャラのしゃがみに当たるかは、下の表を参照)。

画面端に追い込んだときのジャンプ防止効果も高く、立ち中®後に動こう とする相手には「立ち中®→立ち強®」の連係が効果的だ。

しゃがみ強®は下段でもなく、上下どちらでもブロッキングが可能だが、出 が早く、厚み(高さ)もあるため、ダウンを奪う手段として使っていきたい。 しゃがみ強®でダウンさせたあとは、1回ダッシュして発勁やしゃがみ中®の 重ねからヒット確認連続技を狙っていこう。間合いが近ければ、クイックス タンディングされてもOKだ。ただし、しゃがみ強化はガードされるとフフレ ーム不利なので、相手にSAゲージがある場合など、手痛い反撃を受けそう な場合は使用を控えること。

しゃがみガード状態の「立中®、翼旋脚、スピニングバードキック」ヒット状況・

相手 キャラ	立中®	翼旋脚	スピニング バードキック
春麗	×	×	×
まこと	×	\triangle	Δ
Q	0	0	Δ
トゥエルヴ	0	0	\triangle
レミー	×	\triangle	Δ
ユン	×	×	\triangle
ヤン	×	×	\triangle
アレックス	0	\triangle	\triangle
豪鬼	0	Δ	\triangle
リュウ	0	\triangle	\triangle
ダッドリー	0	\triangle	Δ
ネクロ	×	Δ	Δ
いぶき	×	×	Δ
オロ	×	×	×
ショーン	0	Δ	Δ
ケン	0	Δ	Δ
エレナ	×	×	×
ヒューゴー	0	0	0

(補足)

●立ち中®

○=当たる

×=当たらない

●翼旋脚

- ○=密着からでも当たる
- △=少し間合いが離れないとダメ
- ×=間合いに関係なく当たらない
- ●スピニングバートキック
- ○=ノーマル版が当たる
- △=近距離からのEX版のみ当たる ×=ノーマル、EXともに当たらない



意外とリーチの長い立ち中®。連続技には向 かないが、連係としての使い勝手はいい

※トゥエルヴの通常しゃがみ状態(ノーガード)は姿勢が低くなるため、上表も「立ち中®→×、翼旋脚→ △、スピニングバードキック→△」となります

 \triangle

ユリアン

0

 \triangle

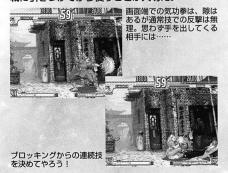
活用したい技

あまり必殺技に頼らない春麗だが、EXスピニングバードキック(以下スピニング)は足払い系の技に強く、有効範囲も広いので割と利用価値は高い。無敵といっても、無敵時間中に攻撃が発生するわけではないので立ち技に負けることはあるが、足元の判定は完全に消えるので、足払い系にはまず負けない。ヒット時にかなり吹っ飛ばすので、画面端からの脱出にも重宝するぞ。ただし、ガード後に反撃される恐れがあるので過信は禁物。

翼旋脚は足元への攻撃をスカすだけでなく、技を繰り出した瞬間(1フレーム目)から地上での投げられ判定が無くなる性質を持っている。すべての投げに「投げ空振りモーション」がある本作において、この利点は非常に大きい。ブロッキングを仕込んだ空ジャンプからの投げ合いなど、グラップディフェンスが起こりやすい状況でガンガン使っていこう。相手が投げ系のスーパーアーツを選んでいる場合などは、そのゲージを消費させるために、わざと投げ合いの状況(起き上がりに技を重ねるふりをして密着するなど)を作って、スーパーアーツを消費させるのもひとつの手だ。



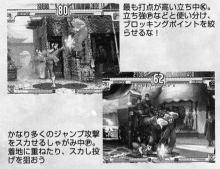
地上戦では、連係に変化を持たせるためにも、ときおり転身鷲脚(★十強®)を混ぜてみるのもいい。裏に落ちる(ヒットさせる)場合は、ヒット確認からの気功掌や鳳翼扇を狙い、相手の目の前に着地する場合は投げを狙っていくといい。表か裏か、判断に迷う微妙な間合いから使っていくと効果的だ。ジャンプ攻撃を出されると一方的に負けてしまうが、空中ブロッキング主体の相手には、跳び込みの着地に合わせて使ってみるのも面白い。ただし、見慣れてしまうとブロッキングされやすい技なので乱用は禁物。相手の意識を地上戦に引きつけてから使うことが大切だ。



対空技の選択

高い打点のジャンプ攻撃や空中ブロッキングには、繰り出す際の姿勢が低く、攻撃力も高い立ち強®をメインにし、高い打点の跳び込みをスカし(たとえ相打ちでも)ダウンを奪えるしゃがみ強®、驚異的な姿勢の低さで多くのジャンプ攻撃をスカすしゃがみ中®などを使っていくといい。それに対して、低い打点の跳び込みやブロッキングには、高い(早い)打点で相手を叩く立ち中®が有効。対空ジャンプ攻撃には、昇りジャンプ中®や空中TC(ジャンプ強®×2)、垂直ジャンプ強®を使うといい。

空中ブロッキングには空中投げも有効だが、春 麗はジャンプ軌道が高いので、意外と使いにくい。 基本的には、ジャンプ軌道の高いキャラやハイジャンプしてきた相手に狙うものだと覚えておこう。



近距離対空には、近距離強®や立ち中®が有効。近距離強®は「近距離強®→(前ハイジャンプ)ブロッキングorジャンプ弱®」という使い方をすれば、たとえ空中ブロッキングされても、低い(遅めの)ジャンプ攻撃には空中ブロッキングが間に合い、手堅く最速で攻撃を出されても「跳び込みからの連続技」という最悪の結果は避けられるからだ。立ち中®はそれ単発でも使えるが、「立ち中®キャンセル弱百裂蹴(中®と弱®の同時押し連打)」にすると空中ブロッキング対策になる。

対空ブロッキングの後は、空ジャンプにも対応しやすい投げがもっとも手堅く、次に手堅いのが空中ヒット狙いの立ち中®や発頭。高いリターンを求めるなら、発頭やしゃがみ中®からの連続技を狙っていこう。ただ、ジャンプ攻撃の打点が低い場合は、発頸やしゃがみ中®は着地の隙に当てられないことも十分考えられるので、連続技を狙う際はヒット確認を心がけよう。



ジャンプ攻撃

中距離戦で立ち強®や発勁を使って優位に立っている場合、相手は「接近を目的とした跳び込み」、「相打ち覚悟で攻撃力が高い技」、「リーチの長い下段技」のどれかで来ることが多い。ダメージの高い技やリーチの長い技はたいていモーションが大きいので、跳び込むならその隙を突いていきたい。跳び込みの際のジャンプ攻撃は、空中TC(斜めジャンプ強®×2)、ジャンプ強®、ジャンプ中®がメインとなる。

空中TCは空振りしても2発目が出せる特殊なTCなので、①「完全な早出しで空対空として使う」、②「ジャンプ防止を兼ねて1発目を早めに出し、2発目を対地として使う」、③「2発とも対地として使う」という3種の使いかたがある。①は空中ブロッキング対策で、跳び込みに使うのは②と③。空中TCの2発目は攻撃持続時間が長いので、②は気持ち早めに1発目を出すといい。

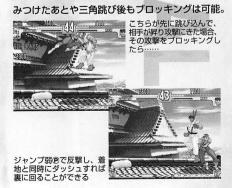
ジャンプ強®は、横方向へのリーチは短いが、斜め下方向に判定が強いので対空技を潰しやすい。意外と出が遅いので、気持ち早めに出すのがコツ。



ジャンプ中®は、着地まで攻撃判定が出っぱな しになるので、ジャンプの気配を感じたときに空 対空技として昇りの早出しで使っていこう。

ジャンプ攻撃を空中ブロッキングした後は、出の早いジャンプ中®で手堅く落とすことをオススメする。地上技をブロッキングした場合は、出の早さを求めるならジャンプ中®、連続技を狙うならジャンプ強®かジャンプ強®を使っていく。

先ほども述べたように、空中ブロッキングを仕込んだ空ジャンプ後の投げ合いに対しては、投げられ判定の消える翼旋脚という選択肢も忘れずに。 ちなみに、鷹爪脚(ジャンプ中♥+中®)で踏



狙っていくべきヒット確認連続技

理想と現実の折り合い

春麗の重要なダメージ源であるヒット確認連続 技で、代表的なものは以下の4つ。

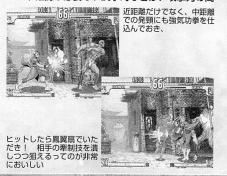
- ①発勁→強気功拳→気功掌or鳳翼扇
- ②発勁→気功掌or鳳翼扇
- ③しゃがみ中化→強気功拳→気功掌or鳳翼扇
- ④しゃがみ中®→気功掌or鳳翼扇

①②は、判定が強く、牽制技潰しとしても有効 な、発勁からのヒット確認連続技。間合いに関係 なく発勁がヒットすればスーパーアーツまでつな がるので、決めるチャンスは非常に多い。しゃが み中化スタートの34は、有効間合いこそ12に 劣るものの、下段から狙える貴重なヒット確認連 続技。発勁は下段ブロッキング不能で、しゃがみ 中®は上段ブロッキング不能なので、これらを使 い分けることがブロッキング対策にもなる。では、 ①と②、③と④、それぞれどちらを使っていけば いいのだろうか?

まずは、それぞれの特徴を簡単に説明しておこ う。①と②では、①のほうが気功拳が入っている 分ヒット確認時間に余裕があり、②のほうが気功

拳のSC補正がかかっていない分攻撃力が高い。③ と4も同様に、3のほうがヒット確認が楽で、4 のほうが攻撃力が高い。ただし、③はスーパーア ーツが鳳翼扇の場合、しゃがみ中®から気功拳が 連続ヒットしていないと鳳翼扇がつながらないた め、至近距離からでないと狙えないのが欠点。

筆者としては、牽制技潰しや下段ブロッキング 対策にはヒット確認が楽な①を使い、(上段ブロッ キング対策兼)下段には、③より有効間合いの広 い④を使っていくことをオススメする。ただし、 ヒット確認が必要ない反撃時などは、攻撃力の高



い②を使おう。

もちろん、理想としてはすべての状況で②と④ なのだが、①を選んだのは、「有効射程が変わらな いのなら、少しぐらいダメージが低くてもプレイ ヤーへの負担が軽い(ヒット確認に意識をとらわ れすぎない)ほうがいい」という理由から。4を 選んだのは、③では代用の利かない「しゃがみ中 ®の間合い=スーパーアーツの間合い」という大 きなメリットが得られるから。これはチャンスの 多さに直接関わってくるので、少々難しくても④ を狙っていきたい。ただし、至近距離であれば、 手堅く③を使うのもアリ。



ておの当ち 発段

スーパーアーツ活用法

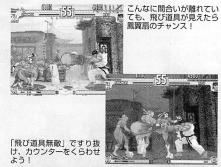
抜群の爆発力「鳳翼扇」

鳳翼扇は連続技や反撃用のスーパーアーツで、 ヒット確認の精度が上がり、反撃のための知識や 反応速度が向上してくると、格段に利用価値が高 まる。やはり攻撃力の高さと最大ストック数が2 であるという利点は非常に大きい。しかも、追い 打ち後にもチャンスが続くため、ツボにはまった ときの爆発力にも目を見張るものがある。

ハイジャンプキャンセルからの追い打ちにはジ ャンプ強Por中Por弱®を使い、わざとダウンさ せずに着地を攻めていくといい。どうせ鳳翼扇後 は、強攻撃を当てても (コンボ補正の関係で) 攻 撃力やSAゲージ増加量は微々たるものなので、そ れなら着地攻めを優先させようというわけだ。画 面端以外ではジャンプ中®や弱®で追い打ちし、 画面端ではジャンプ強®で追い打ちするといい。 このあとはこちらの方が先に着地しているので、か なり着地を攻めやすい。ヒット確認連続技、投げ、 覇山蹴などを狙っていこう。

鳳翼扇は、画面暗転中に突進し始めるのだが、 実はこのとき「飛び道具に対してのみ無敵状態」 になっている。波動拳を始めとして、真空波動拳 やエイジスリフレクター、ダッドリーのPA (バ ラ) など、飛び道具全般に対して有効だ。

ただ、無敵があるといっても、暗転が終わる前 に無敵が切れてしまうし、攻撃発生には4フレー ムかかるので、起き上がり時のリバーサルや、連 係への割り込みなどには当然向いていない。





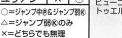




ジャンブ強®で追い打ちし、着地と同時にリーブを出すと、相手の着地にリーブの下りを当てることができる (全キャラに有効)。ス クロールアウトしているのでリーブに反応されにくく、そこからヒット確認鳳翼扇を狙えるのがおいしい

鳳翼扇追い打ちからの裏回

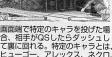
相手キャラ	画面中央	画面端
春麗	0	×
まこと	×	×
Q	0	×
トゥエルヴ	\triangle	0
レミー	0	×
ユン	×	×
ヤン	×	×
アレックス	0	0
豪鬼	0	×
リュウ	0	×
ダッドリー	×	×
ネクロ	0	0
いぶき	×	×
オロ	×	×
ショーン	0	×
ケン	0	×
エレナ	\triangle	×
ヒューゴー	×	×
ユリアン	×	0
○一ジャンプ内のないようプログ		





追い打ち後に歩いて裏回りが狙える。ガード方向を迷わせ、連続技 を狙おう!

1800 11-577



合、相手がQSしたらダッシュして裏に回れる。特定のキャラとは、 ヒューゴー、アレックス、ネクロ、 トゥエルヴ、ダッドリー

上の表は、どのキャラにどの攻撃で追い打ちす れば裏に回り込めるかをまとめたもの。やりかた は、表に対応した攻撃で追い打ちしたあと、レバ ーを前に入れっぱなしにして前に歩くだけ。ガー ド方向を惑わせ、表や裏からのヒット確認連続技 を狙っていこう。相手が投げを狙っている場合は 翼旋脚という選択肢も忘れずに。

対空&2F発生が魅力の「気功掌」

気功掌は、対空や割り込みに使えるという汎用性の高さが魅力で、連続技や反撃技としても使いやすい。攻撃力が低く、最大ストック数も1なので、SAゲージが溜まったらマメに使い、回転の速さを心がけていこう。

気功掌ならではのヒット確認連続技としては、 ①「翼旋脚→気功掌」、②「しゃがみ弱®×2→気 功掌」、③「リープの下り際ヒット→気功掌」など があり、つなぎはどれもノーキャンセル。①は、 投げの空振りを誘って使えるので狙える状況も多 いが、立ちヒットだと1フレームつなぎになるの で難度は高め。相手の足払いを潰した時など、し ゃがみヒット時なら3フレームの猶予がある。② は、下段のヒット確認連続で、しゃがみ中®より 攻撃発生の早いしゃがみ弱心から狙えるのが利点。 ③は、中段から狙えるが、下り際でなければなら ないので間合い調整が重要。しゃがみ弱®2発か らのリープなど、自動的に下り際が当たるような 連係を作っておくといい。鳳翼扇でも可能だが、 攻撃発生が遅いため、気功掌よりもつなぎは難し くなる。



な相手にはかなり効果的だれするのもいい。空中ブロッキングで込みが多い相手には、気功掌で対

特殊な使い方として、ブロッキング確認からの「覇山嶽(しゃがみヒット)→気功掌」というものもある。狙い所は「発勁orしゃがみ中®キャンセル覇山蹴」という連係からで、通常技部分をブロッキングされたら覇山蹴から気功掌をつなぐというもの。これは「ブロッキングした相手が反撃にくる」ことが前提になっているが、多くのプレイヤーは足払いやしゃがみ中®といったしゃがみ攻撃からの連続技を狙ってくるので、まずその際(しゃがみ状態)に覇山蹴をくらわせることができるはず。覇山蹴のしゃがみヒット確認ではなく、通常技のブロッキング確認なので、判断する時間は十分にある。問題は気功掌へのつなぎだけだ。



対空専用SA「天星乱華」

天星乱華は、近距離での対空専用となるため、使う機会はやはり少ない。利点は、気功掌では対応できない真上の跳び込みが返せて、最大ストック数が3という点。ゲージを溜め込まないように、EXスピニングを多めに使っていこう。

連続技は、密着状態なら「発勁→天星乱華」が 入るが、発勁のキャンセルが遅いとつながらない。 キャンセルスピードに自信がなければ、発勁をし ゃがみ強®に変えることをオススメする。しゃが み強®で少し前進する分、つなぎやすくなるぞ。



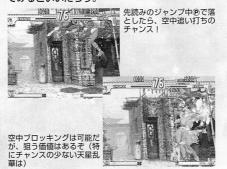
対空SAを使った追い打ち

スーパーアーツが気功掌や天星乱華なら、空対空の通常技で相手を迎撃したあとに、それぞれのスーパーアーツで追い打ちを狙うこともできるぞ。

ありがちなのは、相手のジャンプを先読みして跳び込み、空対空でジャンプ中®を当てたあと。こちらが先に着地するので、まだ空中にいる相手にスーパーアーツを狙えるわけだ。スーパーアーツは、カス当たりにならないようにできるだけ引きつけて使おう。ただし、この状況でのスーパーアーツは空中ブロッキングが可能なので、確定ではない点に注意してほしい。

空対空に使うジャンプ攻撃は、ジャンプ強®やジャンプ強®といった吹っ飛ばしやダウン属性を持った技ではダメ。これらの技だとやられ判定が空中でなくなってしまうからだ。実際に使いやすい技となると、やはりジャンプ中®が一番だろう。トゥエルヴのように空中にいることが多い相手には、ジャンプ弱®や中®から狙ってみるのも有効。

ジャンプ攻撃の当てかたやスーパーアーツの引きつけ具合などは、CPU戦でもかなり狙えるので、気功掌や天星乱華を選んでいる場合は練習してみるといいだろう。



VSまことワンポイント

春麗は対空技に乏しいため、判定の強いジャンプ中®やタイミングを狂わせる閃空カカト落とし・剣を使った跳び込みはかなりキツイ。簡単に跳び込まれ、ペースを握られないためにはどうすべきか。

ジャンプ中®は、その判定の強さと持続の長さを生かして早めに出してくることが多く、これを落とすには、相打ち覚悟で早出しの遠距離立ち中®を使っていくしかない。よほど打点が高ければ、出かかりの姿勢が低い立ち強®で落とすこともできるが、少しでも打点が低くなるとまず返せない。

剣は、空中で一瞬停滞するため、ジャンプ中®を想定して出した対空技は、まず一方的に負けてしまう。剣を読んでいた場合は立ち強®という手もあるが、これも相打ちが多い。

というわけで、これら2つを混ぜられたときの跳び込みには、「ジャンプ中®を読んで遠距離立ち中®」、「ジャンプ中®を想定して対空ブロッキングを入れておき、剣のために立ち強®の立ちガード」、「スカし目的のしゃがみ中®」で対処するしかない。気功掌や天星乱華以外の技でキッチリ返せる技がないのは残念だが、以上のことが分かっていれば、少しはマシになるはずだ。



み中のでスカすことはできる一有効。剣に有効な対空技はないが、しゃシャンプ中のには相打ち覚悟の立ち中の

「唐草→立ち強®→疾風」後、まこと側のおもな選択肢と狙いは、①唐草(唐草→立ち強®→疾風へルーブ)、②疾風(ジャンブ防止を兼ねた空中コンボ)、③しゃがみ弱®→疾風(下段からのジャンプ防止)、といったものが挙げられる。ただし、春麗はジャンプ(空中への判定移行)が早いキャラなので、②の選択肢はジャンプ防止にならない。こちらの選択肢としては、①②に対してはジャンプ、①③には翼旋脚、②③にはガードが有効というわけだ。これら3種対処法は、3つのうち2つの攻撃は回避できるので、相手の行動の比重を読んで回避手段の割合を変えていこう。



疾風後に疾風を出されても 春麗ならジャンプで空中に 回避可能だ。疾風後はEXス ピニングもかなり使えるぞ

昇り攻撃に落とされないよ うに、ジャンプ時も空中ブ ロッキングを忘れずに

FIGHT A NEW RIVAL!! まこと 気間短い

はまると恐い、まことの2択。その2択があらゆるところに点在しているので、ダメージとスタンを狙えるチャンスは多い。前方ダッシュからの変化も見えはじめた。そして、初の丹田攻略もお届けしよう。

唐草狙いの場面を把握せよ!.

吊し喉輪・唐草を狙う場合、初期の戦法では素速い前方ダッシュを使って、接近してからつかむというものだった。ガード重視の相手であれば今もこの戦法は使えるが、まめに技を出して牽制する人を相手にした時は、前方ダッシュを止められてしまう。しかも、まことのダッシュに反応して通常投げで返してくる相手も出てきたため、こういう相手に出くわした時に地上戦でダッシュを使って接近したあとは、通常投げか立ち中®のどちらかにした方がいいだろう。そこで、狙える有効な場面を考察してみよう。

その中で有効なのが、通常投げの肘落とし三連 突き後の重ね立ち中®。投げたらすぐにダッシュ で接近し、相手キャラの起き上がりに立ち中®を 重ねるようにして出すのだ。この立ち中®はガー ドされても6フレーム有利で、しかも間合いが離 れない。そのため、そこから吊し喉輪・唐草に連 係できるのだ。だが、あまり速くコマンドを入力 ししてしまうとつかめないので、ここは発生時間 の遅い中か強のボタンで出すようにしよう。

さらに、立ち中®がヒットしたあとは立ち弱® (orしゃがみ弱®) が連続ヒットになるため、立ち弱®にキャンセルをかけて弱突進正拳突き・疾風を出しておけば連続技にできる。もし相手が立ち中®をガードしたあとにジャンプで回避するようであれば、ジャンプされることをあらかじめ予測し、あえて立ち弱®でジャンプを防止するという手もある。ちなみに、起き上がりに重ねる技はしゃがみ中®でもいい。誰もしゃがみ中®から吊

し喉輪・唐草がくるとは思わないので、とても意 外性のある連係といえる。その代わり、立ち弱® は連続ヒットにできない。

では、クイックスタンディングをされた場合はどうなのか? ダッシュはクイックスタンディングを追いかける役目を果たしているのだが、相手側にグラップディフェンスの一点読みをされると、立ち中®が当たる前に投げられてしまうことがある。滅多に反応されるわけではないが、毎回投げられてしまうようならば、立ち中®をしゃがみ弱®に換えてみよう。しゃがみ弱®なら、絶対に投

げられることはない。

立ち中®のほかには、→+強®が使える。この 技は入力直後に体が後ろに後退するため、投げられることがまずないのだ。しかも、ボタンを押しっぱなしでフェイクにすることもできるので、フェイク後に吊し喉輪・唐草を狙うこともできてしまう。最初は出し切ってしまってもいいだろう。前ダッシュせずに直接出す戦術もあるが、接近途中に反応して投げられる場合がある。しかし、場合があるというだけで、反応して投げで返す人は滅多にいない。







肘落とし三連突き・荒磯を決めたら、クイックスタンディングされようがされまいが、とりあえずダッシュはしておく。立ち中®は持続時間が11フレームと長いので、早めに出しておくようにしよう。ヒット確認で立ち弱®を当てられれば心強い







肘落とし三連突き・荒磯後、確実にクイックスタンディングをとる相手に対して使ってみよう。ヒューゴーにはムーンサルトブレスがあるので使えないが、他のキャラにはほとんど使える。本体が後ろにのけぞるので、通常投げで返される心配がないのだ

ジャンプ攻撃の使い分け

まことは、ジャンプ攻撃からも相手キャラのガードを崩す手段に長けている。使っていく技は、ジャンプ中®と中閃空カカト落とし・剣の2つ。ジャンプ中®は攻撃判定の持続時間が長いので、ジャンプの頂点にさしかかったぐらいで早めに出してしまおう。しかもリーチが長いので、離れた間合いから使えるのが嬉しい。ここが、最も重要なポイントでもある。離れた間合いから出しておけば、ブロッキングされても痛い反撃は決められにくい。ヒットまたはガードになった場合は、リープアタック、立ち中®、ブロッキングなどの選択を選べる。

中閃空カカト落とし・剣は、ブロッキングのタイミングをずらせるところにあり、ヒットした場合は、ダッシュで接近してから吊し喉輪・唐草と立ち中®の2択が狙える。また、2択はおこなわず

に、垂直ジャンブからすぐにEX閃空カカト落とし・剣を狙ってみるのもいい。ダッシュに反応して、投げを入力する相手に使える。 ただし、閃空カカト落とし・剣は着地したあとの硬直時間が長いため、ブロッキングされると確実に反撃を受ける。使いすぎは禁物だ。最初はジャンプ中のを使



い、ブロッキングされるようになったら、閃空力カト落とし・剣でタイミングをすらしにかかろう。対空技で返されるようであれば、空中ブロッキングを混ぜていくようにする。こうして見てみると、まことの中攻撃は非常に優秀なものがそろっているのが分かる。



EX閃空カカト落とし・剣を狙ってみるグラップディフェンスを予測して、あえて

1セット決めたその後……

吊し喉輪・唐草でつかまえることができたら、まず立ち強®→強突進正拳突き・疾風を1セット決める。問題はそのあとだ。もちろん強突進正拳突き・疾風のあとの弱吊し喉輪・唐草という選択は健在だが、そればかり狙っているとジャンプで回避されるため、ジャンプを防止するための選択肢も考えていこう。相手キャラのジャンプを防止するために使う技は、立ち弱®、しゃがみ弱®、弱突進正拳突き・疾風、そして前ジャンプ中閃空カカト落とし・剣だ。

立ち弱®としゃがみ弱®は、間をおかずにすぐ出せば、たとえ相手が強突進正拳突き・疾風をくらった直後にレバーを上に入れておいたとしても、ジャンプできずに地上でくらうことになる。立ち弱®を使う意味は、キャンセルして弱突進正拳突き・疾風を出すと、再び弱吊し喉輪・唐草とジャンプ防止の2択をかけることのできる間合いを維持できるということ。しゃがみ弱®→弱突進正拳突・疾風き選んだ場合は、ヒット後吊し喉輪・唐草の間合い外になってしまうが、下段という選択肢が強みになっている。一応しゃがみ弱®→弱突

進正拳突き・疾風のあとに、今度は立ち弱®一弱 突進正拳突き・疾風出して、再び間合いを詰めに いくことも可能だ。この連係で間合いを詰めた時 は、強で出さないと吊し喉輪・唐草が届かない。

弱突進正拳突き・疾風をジャンプ防止に使う目 的は、ジャンプ途中にヒットさせ、追い打ちでも う1発、落下中の相手キャラに強突進正拳突き・ 疾風を当てるためだ。これでダウンさせることが できれば、ダッシュで接近して起き上がりに立ち 中®を使った2択がおこなえる (画面端近くなら)。 しかし、どんなに頑張っても、春麗とエレナには 当てることができず、アレックス、ネクロ、トゥ エルヴに関しては、弱突進正拳突き・疾風を出す タイミングが2フレーム以上遅れると、ジャンプ での回避が可能になってしまう。だが、この3キ ャラは、最速のタイミングで弱突進正拳突き・疾 風を出すことができれば、ジャンプできずに地上 でくらうことになる。逆にヒューゴーとQは、タ イミングが少し遅くても地上でくらってしまう。そ の他のキャラは、ジャンプ途中にヒットさせるこ とが可能だ。

前ジャンプ中閃空カカト落とし・剣は、ジャンプ防止の意味合いからは少し外れて、どちらかというとジャンプされることを先読みしての行動になる。前ジャンプから出す理由は、

①相手キャラの後ろジャンプを追いかける。 ②相手キャラの前ジャンプを阻止する。

③中閃空カカト落とし・剣の前へ移動しようとする慣性を利用する。

と3つある。この中でポイントとなっているのが ③で、前ジャンプから出すことによって、相手キャラとの距離を詰めるのだ。この行動を取ることで、格段に強突進正拳突き・疾風の追い打ちがしやすくなる。2発まで、追い打ちが可能だ。画面端に追い詰めている時に決めた場合は、中突進正拳突き・疾風→強突進正拳突き・疾風とするとやりやすい。これがもし垂直ジャンプからだと、後ろジャンプは追いかけられないし、追い打ちの強突進正拳突き・疾風が届かないのだ。



ジャンプ防止ではなく予測してダメージを与えにいくのがこ の選択。ヒット後突進正拳突き・疾風で2回追い打ちしよう







強突進正拳突き・疾風がヒットしたあとの選択に、弱吊し喉輪・唐草だけではわたっていけないので、立ち弱®や弱突進正拳突き・疾風も使うようにする。当然EX必殺技での反撃も考えられるので、ブロッキングまたはガードという選択肢も外せない

秘伝!疾風正中線必中の法・

突進正拳突き・疾風からの正中線五段突きは、吊 し喉輪・唐草→正中線五段突きよりもダメージが 高いので、積極的に狙っていきたい。

しかし、なにせ1フレームの誤差も許されない ため、なかなか連続ヒットにするのは難しい。そ こで、百発百中の成功術を伝授しよう。

連続ヒットにならない人は、ボタンを1回しか入力していない場合が多い。これで連続ヒットになれば上手くなった感じはするが、安定した成功率を得るのは難しいだろう。そこで登場するのが、ボタンずらし押しとずらし放しだ。

ボタンすらし押しというのは、強®ボタン(薬 指)→中®ボタン(中指)→弱®ボタン(人差し 指)の順に、ダダダと素速く押すことをいう。こ の時、ボタンは3つ同時押しした状態を保とう。そ して、今度は強®→中®→弱®の順に、パパパと ボタンを離していくのだ。これを一連の動作にし て、ダダダバパパと素速く入力すればいい。

ここで、ボタン離しの意味がわからない人のために、少し説明しておこう。

普通、必殺技を出すときは、コマンドを入力し

てからボタンを押す。だが、コマンドを入力して から押しっぱなしにしていたボタンを離しても、ち ゃんと認識してくれるので必殺技は出てくれる。例 えば、立ち強®→強突進正拳突き・疾風を狙った としよう。本来ならば、立ち強®と強突進正拳突 き・疾風を出すためにはボタンを2回押さなくて はならないが、立ち強®の時点でボタンを押しっ ぱなしにしておき、コマンド完成と同時にボタン を離しても強突進正拳突き・疾風は出てくれるの だ。もちろん、連続技にもなる。このボタン離し の特徴を応用したのが、突進正拳突き・疾風ノー キャンセル正中線五段突きである。寄せては返す 波のように、ずらして押してすぐさまずらして放 す。計6回入力していることになるので、成功率 は確実にアップするはずだ。馴れないとやりにく く感じるかもしれないが、頑張ってやってみよう。 レバーコマンドを入力しはじめるタイミングは、ま ことが歯を食いしばったあたりから始めるといい。

それでも、相手側が突進正拳突き・疾風のあと の吊し喉輪・唐草を警戒してジャンプばかりする ようであれば、わざとタイミングを遅らせて、ジ ャンプ途中に正中線五段突きを当てるというのもありだ。連続技にしなければ、コンボ補正も切れてダメージも高い。逆に失敗してくれることを祈ってガードをするタイプの相手であれば、あえて正中線五段突きは狙わず、弱吊し喉輪・唐草を狙っていってもいい。これでまたつかむことができれば、ダメージもスタン値も倍増する。堅実にいくのもいいが、たまには欲張ってみよう。これで、体力半分はいただきだ。



よく見るとまことが歯を食いしばっているのがわかる。この モーション中にコマンド入力し、必中法をおこなう

対空面を強化する!

まことは、対空技がそれほど強いキャラとはいえない。必殺技に頼ることが少ないため、必然的に通常技やブロッキングの比率が高くなる。そこで、幾つか対空技として使える技を選んでみた。それを個別に解説していこう。

●しゃがみ強化

攻撃発生が少し遅めなので、早めに出しておく 必要がある。早めに出しておけば空中ブロッキングをされてもジャンプ攻撃を受ける心配がない。逆に、空中ブロッキング後に出してきた相手キャラのジャンプ攻撃を、まこと側が地上でブロッキング仕返すことができるくらいだ。

だが、だいたいは着地後に投げ合いになる可能性が高い。選んだスーパーアーツが正中線五段突きであれば、グラップディフェンスを仕込みつつ入力するのも手だ(*4**4**
れ土佐波砕きの場合だとボタンによって着地位置が変わるので、着地後は通常投げを入力するか、相



早めに出しておけば、ブロッキングされても反撃されること はまずない。スキのありそうに見える技なんだけどね

手が投げてくるのを予測して、決め打ちで狙うか のどちらかを選ぶことになる。

●立ち中®キャンセル弱直上正拳突き・吹上

これは、完全に空中ブロッキングされることを 予測しての行動だ。空中ブロッキングをすると前 方にふわりと移動するので、そのぶん直上正拳突 き・吹上が当てやすくなるというわけだ。

しかし、離れた間合いからリーチのある技で跳び込まれると直上正拳突き・吹上を当てられなかったり、ジャンプ攻撃を素直に出されると一方的に潰されてしまう傾向があるため、使用率は低い。

●EX直上正拳突き・吹上

普通に出す直上正拳突き・吹上とは違って少し前進してから出すので、比較的当てやすい。そのためか、スタン値は低めに設定されている。ヒットさせることができたらハイジャンプキャンセルをして、垂直ジャンプ強®などの技を使って追い打ちしにいこう。ただし、ダッドリーやアレックスのような、ジャンプ軌道の低いキャラには反応力がものをいう。コマンド入力途中にくらってしまうこともあるので、無理はしないようにしよう。

●ブロッキング

今度は、ジャンブ攻撃をこちらが地上でブロッキングした時だ。そのほとんどは着地に弱吊し喉輪・唐草を出しておけばよいのだが、相手キャラが出したジャンプ攻撃によっては、ブロッキングをしてもジャンプで回避されてしまったり、間合い外だったりすることがある。前者の例はユン、ヤンの雷撃蹴が当てはまり、後者は離れた間合いから出されるリーチのある技がそうだ。こんなときは、ダメージを与えることにこだわらず、立ち弱®でさっさと落としてしまおう。

相手キャラのジャンプ攻撃を地上でブロッキングした時、間合いが近ければ、立ち弱®で落としたあと前方ダッシュで下をくぐり抜けて背後に回ることが可能だ。くぐったあとは、立ち中®か弱吊し喉輪・唐草で2択をおこなえる。このときの立ち中®は相手キャラが着地する前に出すことができるので、投げられる心配はない。相手にしてみれば、着地に2択をかけられ、立ち中®後にも2択、吊し喉輪・唐草が決まった場合は1セット後に2択をかけられていることになる。







ジャンプ攻撃をブロッキングしたあと、タイミングがバッチリあっていれば着地のスキに吊し喉輪・唐草でつかめる。立ち弱®で落としたあとは、すぐ前方ダッシュで背後にまわって2択をかけにいこう。着地前にしかけられる

画面端でEX突進正拳突き・疾風を決めたあと

相手キャラを画面端に追い詰めている時にEX突 進正拳突き・疾風をヒットさせると、地上に落ち る前に追い打ちをかけることが可能だ。

ただし、追い打ちできる技は相手キャラによってばらつきがあるため、何が入るのか覚えておく必要がある。その技を少しまとめてみよう。 追い打ちとして入るものは……、

●中突進正拳突き・疾風

アレックス、ユリアン、ヒューゴー (立ち強® でも追い打ちできる)

●弱突進正拳突き・疾風

まこと、レミー、Q、春麗、豪鬼、トゥエルヴ、 エレナ、オロ

●立ち中®

リュウ、ケン、ショーン、ダッドリー、ネクロ

●⇒+弱化

ユン、ヤン、いぶき

といった感じになっている。立ち中®と⇒+弱® クラスになってくるとボタンを連打していても入 らないことがあるので、非常に厳しいといえる。特 に当てるためのコツというものはないので、EX突 進正拳突き・疾風の硬直の切れるタイミングを感覚として覚えてもらうしかない。当てたあとの攻めは、弱or中突進正拳突き・疾風が入るキャラには重ね立ち中®(クイックスタンディングをされてもOK)からの2択、立ち中®のキャラには⇒+強®とフェイクの使い分け、⇒+弱®のキャラにはリープアタックかしゃがみ強®の2択がおこなえる。前方ダッシュからの立ち中®と通常投げの2択をおこなおうとすると、逆に前方ダッシュ中に投げられてしまうのでやめよう。

ちなみに、弱と中突進正拳突き・疾風が入るキャラには、立ち中®と➡+弱®が入る。



体が大きいゆえに、立ち強®まで入ってしまうヒューゴー 着地を攻めるときは、慎重にいきたい







この吹っ飛び中に、追い打ちを加えることができる。一番入りにくいのは◆+弱®組だが、入れば着地に基本的な2択攻撃をおこなえる。突進正拳突き・疾風でダウンさせられる場合は、大活躍の立ち中®を重ねに行く。直接吊し喉輪・唐草でもいい

丹田道場開設!!

発動したあとガードができなくなるため、使用をためらうことの多い丹田練氣・攻めの型。それでも、1.75倍の魅力を発揮させるために、いくつか作戦を練ってみた。それが以下の3つだ。

●時間停止を利用してブロッキング

丹田練氣・攻めの型を発動すると、発動した時の時間停止が他のスーパーアーツよりも少しだけ 長めだ。この時間停止を利用して、相手キャラが何の技を出しているかを確認し、前か下ブロッキングを入力すのだ。ブロッキングをしたら、吊し喉輪・唐草を狙ってみよう。

この作業が面倒くさいという人は、発動したら少しの間なにもしないようにする。発動後にレバーをどこにも入れずボタンも押さなければ、相手キャラの時間停止が解除された瞬間から14フレームの間全身無敵となる。これで攻撃をすり抜けさせて、技の硬直中にしゃがみ中®→強突進正拳突き疾風を叩き込むという戦術もある。

●連続技組込型

連続技のページで紹介したように、吊し喉輪・ 唐草から立ち強®キャンセルで丹田練氣・攻めの 型を発動する。あとは、しゃがみ中®→強突進正 拳突き・疾風を当てるだけだ。しかし、問題はそ のあと。ガードすることができないため、ブロッ キングを狙わざるをえなくなる。相手側のスーパ ーアーツゲージがたまっているときは前ブロッキ ングにしぼり、全部ブロッキングする自信がない ときは、1回ブロッキングをしたら次の攻撃をく らう覚悟でさっさと立ち弱®で攻撃してしまおう。 相手側のゲージがたまっていない場合は、前か下のどちらかを予測してブロッキングするしかない。たまに裏をかいて投げにくる人もいるので、よく見て判断しよう。

●中直上正拳突き・吹上スーパーキャンセル発動

直上正拳突き・吹上にスーパーキャンセルをかけて丹田練氣・攻めの型を発動するというのがこれ。もちろん、ボタンは弱で出しても構わない。対空のコーナーで述べた、立ち中®→弱直上正拳突き・疾風の応用として使ってもいい。スーパーキャンセルで発動しているので、すぐ次の行動に移ることができる。画面中央付近で成功した場合は、すぐ⇒+強®押しっぱなしのフェイクを使って相手キャラの下をくぐり、弱or中直上正拳突き・吹上で追い打ちしにいく。この時のスタン値は半端じゃない。画面端近くでおこなった場合は前方ダッシュで相手キャラの下をくぐり、強直上正拳突き・吹上で追い打ちするのだ。豪鬼とレミーはスタンゲージか空の状態からでもスタンさせることができ、そのあとにジャンプ強®→立ち強®→強

突進正拳突き・疾風で、豪鬼は昇天してしまう。これは、あくまで中と強直上正拳突きを2発当てた時の話だ。すべて弱で当てしまうと、スタンさせることすらできない。これでダウンさせることができたら、反撃覚悟で立ち中を重ねにいこう。スタンゲージの長いキャラでも、冷や汗だらだらものの連係だ。勝敗にこだわらないのであれば、魅せるプレイとしておすすめする。



時間停止を利用してなんの技を出したのかを確認。ブロッキングをするか、なにもせずにやりすごすかは君の自由だ







超絶無比! スタン重視の連続技。それゆえに、簡単に決められるものではない。◆十強®のフェイクを出すタイミングが遅いと 決められないので、丹田練氣・攻めの型の時間停止の切れるタイミングを把握しておく必要がある

苦手とするキャラへの対策

VSヒューゴー

ヒューゴー相手の場合、2択をかけているはずが逆に2択をかけられている、ということが起こる恐るべきキャラである。

その代表が、吊し喉輪・唐草から立ち強®→強突進正拳突き・疾風のあと。本来ならジャンプ防止と弱吊し喉輪・唐草の2択を迫れるはずなのに、ムーンサルトプレスとギガスブリーカーのために2択を迫れない。選んだスーパーアーツが正中線五段突きで、ゲージがMAX状態なら、狙いにいっても安心だ。連続技にすればいいのだから。もしゲージがMAXでないときに1セット決めてしまったら、攻撃されてもいいから、ジャンプ防止で後ろジャンプ中®で逃げるようにしよう。もちろん、先読みでシュートダウンバックブリーカーをくらうこともある。

だからといって攻撃しないわけにもいかないので、2択をかけられるという心構えだけはしておきつつ、離れた間合いで立ち中®を使って牽制し、2択上等で吊し喉輪・唐草を狙いにいこう。ジャンプ攻撃の使い分けも重要だ。

2択回避キャラ現れる!?

2択というのは、強突進正拳突き・疾風をヒットさせたあとのことだ。このあとに吊し喉輪・唐草と弱突進正拳突き・疾風の2択をおこなっても、1つの行動だけで2つとも回避可能のキャラがいる。そのキャラとは、アレックスとダッドリーだ。アレックスはバックダッシュで、ダッドリーは強ショートスイングブローで回避できる。そのため、この2キャラには立ち弱®を使っていくしかない。



カ~! なんだこのキャラ! 立ち弱®を当ても空中やられ になるので具合が悪い。それでも何もしないよしはマシ

立ち弱®ならば、リバーサルで出されたとしても 当てることが可能だ。もちろん、回避されること を予測して中突進正拳突き・疾風を出しておけば、 当てることはできる。

また、吊し喉輪・唐草の一点読みで回避するのであれば、ユリアンとまことは立ち強®、春麗は ▶十強®で攻撃できる。が、弱突進正拳突き・疾 風は当たるので、2択自体は生きている。



うひょ~! なんだこのキャラ! でも立ち弱®が当たるからまだいいほう。ブロッキングされやすいのが難点



FIGHT A NEW RIVAL!! レミー 遠鏡鏡鏡

あらゆる距離で地上戦をこなせる反面、スタンゲージの短さという決定的な弱点を持つレミー。 勝ち抜くためには、鋭い状況判断力と読み、そして相手の動きを見抜く洞察力が必要だ。攻めと守りを一体化させ、勝率アップを目指そう。

基本の動きを再チェック・

中距離戦を掌握する

スキのない2種の飛び道具、そして移動距離を 調節できる冷たく蒼いルグレ(以下ルグレ)。これ らの必殺技のおかげで、中~遠距離戦で優位に立 てることが、レミーの最大の長所だ。弱を中心と したヴェルテュの残光を牽制に使い、そこからか ら直接弱・中・強のルグレへとつなげば、それだ けでもかなりスキのない連係になる。ルグレは、な るべく先端をヒットさせるように心がけ、最低で も投げ間合い外に着地するようにしたい。これな ら、反撃を受けることはまずない。

これに対し、裏の選択肢としてはダッシュ投げを使う。弱ルグレを使う距離がダッシュ1回でちょうど投げを狙える間合いだ。この距離では常に弱ルグレとダッシュ投げの両方を意識し、相手の

裏を突いていこう。ルグレに対してブロッキング を狙う相手には、ダッシュ投げが特に生きる。

ルグレをガードさせたあとの選択肢は、その距離によって少しずつ変わってくる。距離の確認は、ルグレを出した瞬間に判断しておこう。投げ間合い外だが距離が近いときは、ブロッキングやガードなど受け身の選択肢を中心に、投げにくる相手にはしゃがみ中®→キャンセルヴェルテュの残光・バス(以下バス)を"置いておく"。もちろん、ヒットしていたらキャンセルでSAにつなごう。一方、先端をガードさせて距離が離れた場合にはやや強気に攻める。ときには思い切ってダッシュ投げにいくのも1つの手だ。弱・中のルグレヒット後もほぼ同じだが、ヒットしている分だけ相手が弱気になることも多い。近距離でも、ブロッキングを仕込んだ投げを狙ってもいい。



ヴェルテュの残光から、ルグレへとつなく。中間距離から攻め込む上での基本連係だ。ルグレの裏の選択肢はダッシュ投げ。 ルグレは間合いによって弱・中・強を使い分け、先端部分をヒットさせるように狙う ュートラル投げは追い詰めるのに便利

近距離戦は小技中心に

近距離戦は出の早いしゃがみ弱®とリープアタックが中心。ここにしゃがみ中®と要所のブロッキング狙いを交える。もちろん、しゃがみ弱®としゃがみ中®からはキャンセルでバスにつなぐことも考えよう。また、下段ブロッキングを狙う相手には投げ、または遠距離立ち中®で応戦する。

リープアタック先端ヒットからのSAも狙っていこう。しゃがみヒット時につながりにくい憤怒のシュペルノーヴァ(以下シュペルノーヴァ)はイマイチだが、ヴィエルジュに安息を(以下ヴィエルジュ)を選択している時は重要なダメージ源になる。間合い的には、密着からしゃがみ弱®を2発ガードさせたあとがちょうどいい。



発生の早い下肢攻撃として 活躍するしゃがみ弱優は近 距離戦の要だ。ほかの下段 攻撃がやや使いにくいだけ に、この技の重要度は高い



画面端のラッシュでダメージを稼ぐ

追い込んだらチャンス

画面端に相手を追い込んだ時は、絶好のチャンス。バスを中心としたラッシュを仕掛けられることに加え、相手が後退できないためにルグレやダッシュ投げを狙う際の間合いも合わせやすい。さらに、一部のキャラに対してはニュートラル投げからの追い打ちでダメージ効率もアップする。

基本の攻めは、しゃがみ弱®としゃがみ中®からのキャンセルバスでラッシュをかけ、間合いが離れたら弱ルグレで再接近というバターン。例え

ば、密着からしゃがみ弱®キャンセルバス→しゃがみ中®キャンセルバス→弱ルグレといった具合だ。この中に中段の➡+中®やリープアタック、そしてダッシュ投げを交え、ラッシュをかけよう。また、しゃがみ中®キャンセル弱ルグレもラッシュの手段として使ってみたい。しゃがみ中®の先端をガード(またはヒット)させておけば、キャンセルで弱ルグレを出しても投げ間合いに残ることがないところがポイント。これは、画面端以外でも役に立つぞ。ただし、投げ間合いが広いヒューゴーやアレックス相手のときは控えておきたい。







相手を追い詰めたら、しゃがみ弱心としゃがみ中心からのキャンセルバスで改め立てる。距離が離れたところでルグレやダッシュ投げを使い、ラッシュをかけよう。間合いを合わせたしゃがみ中®の先端ヒットからキャンセル弱ルグレにつなぐのも選択肢の1つだ

相手を逃がさない戦術

画面端で活躍するもう1つの武器が、ジャンプ防止の遠距離立ち中®だ。端以外でも十分に使えるこの技だが、追い込んだ時はさらに効果が上がる。バスや遠距離立ち中®後に一歩踏み込んで出すのが使い方の代表例。空中でヒットしたあとは、その場からの弱ルグレやダッシュしてからの投げ、しゃがみ弱®、近距離立ち中®などで着地攻めを構成し、再度ラッシュにつなごう。



ジャンプ防止の遠距離立ち の 中のは、さまざまな場面で 活躍するご器だ。画面端に 追い込んだ時に使えば、そ の効果は倍増する

しゃがんでかわされても、 スキは小さい。その後ブロ ッキングを狙ってみるのも 手だ。相手キャラによって 上・下段を使い分けよう



起き攻めのバリエーション

基本はヴェルテュ重ね

ダウンさせたあとの起き攻めとしては、ヴェル テュの残光重ねが挙がる。飛び道具であるがため にリスクが小さく、完全に重ねておけば――ブロ ッキングされても一一有利に攻めることができる。 画面端以外でニュートラル投げやマ・シェリの悲 哀(以下、マ・シェリ)が決まったら、すぐさま 弱ヴェルテュの残光を撃ち、ダッシュで追いかけ るのが1つの形。クイックスタンディングをした 相手にちょうど重なる。ただし、春麗はクイック スタンディングが遅いので、少し待ってからヴェ ルテュの残光を撃ち、ユン・ヤンは逆に早いので、 中のヴェルテュの残光を使おう。もちろん、相手 がクイックスタンディングをしなかった場合は、素 早く別の選択肢に切り替えよう。また、重ねに使

ヴェルテュ重ねをブロッキ ングする相手には、そのま ま投げを狙うのもいい。う まくいけば、ブロッキング

の停止中に投げが入る

相手の起き上がりには、ヴ ェルテュの残光を重ねるのが基本。キッチリ重ねれば、 上段のオットでもしゃがん でかわされることがない



うヴェルテュの残光はオットでOK(起き上がり に重なっていれば、たとえ相手が起き上がり直後 にしゃがもうとしても空振ることがない) だが、こ れまた春麗にだけは当たらないので注意しよう。

一方、同じパターンで(例えばニュートラル投 げから)弱オット→強バスとつなぐのも有効な連 係。弱オットはクイックスタンディングを取る相 手に、その後の強バスは取らない相手に重なる。さ らに、クイックスタンディングを取って1発目の 弱オットを相手がガードした場合、2発目の強バ スをジャンプでかわすことができない。緊迫した 場面で、堅くいきたい時に使ってみるといい。

特殊な裏回り法

画面端なら、クイックスタンディングを狙った 特殊な起き攻め法も狙える。体の幅が広いトゥエ ルヴ、アレックス、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、

ユリアン限定だが、ダッシュで背後に回ることが 可能だ。例えば、ニュートラル投げ→強マ・シェ リのあとに狙ってみよう。すぐさま2回ダッシュ でタイミングはほぼバッチリ。相手がクイックス タンディングを取っていればキャラを突き抜け、裏 に回れる。ここから近距離立ち中®など、SAに つなげられる技で一発を狙おう。投げに負ける危 険性もあるが、SAゲージがない時は、無理やり しゃがみ強Pを狙うのも1つの手だ。ほかにも、空 中コンボや対空でマ・シェリをヒットさせたあと など、同じような状況になる場面で狙ってみたい。 また、ダッドリー相手はニュートラル投げから直 接ダッシュ2回で狙おう。

ただ、ネクロに対して裏回りを狙った際、タイ ミングによってはその後の技が逆に出てしまうケ ースがあることに注意。このキャラに対してはダ ッシュタイミングを心持ち遅めに調整しよう。







キャラ幅の広い相手に対しては、画面端での裏回りを狙ってみたい。例えば、空中での追い打ちなどで強のマ・シェリをヒットさせたあと。すぐさま2回ダッシュすれば、タイミングがバッチリ合う。クイックスタンディングを取った相手の背後をつける

対空を中心とした防御面を充実させよう

通常技対空のリスク

主に対空として使う通常技は、しゃがみ強®と 遠距離立ち中®の2つだ。前者は見返りが大きい 代わりにブロッキングされた時の危険度が高く、後 者はその逆。これらの長所と短所から、状況や相 手キャラ別の使い分けを考えてみよう。

しゃがみ強®は、ジャンプが普通~高い、ある いは長いキャラに効果的。跳んできた相手の下に 潜り込むように出せば、ブロッキングされても相 手がレミーの背中側に落ちることになるため、実 は大きな反撃を受けにくい。ただ、ケンのように めくり性能の高いキャラには危険。上級者には、引 きつけのめくり中心から着地連続技を狙われるこ とになる。一方、しゃがみ強®が使いにくいのは



相手の真下付近で当てるように使えば、思ったほどの リスクのないしゃられる めくりのないキャラ相手な ら、まだまだ使っていける

これは、相手が裏に落ちる ため。一応相手が最速で投 げを入力すれば反撃になる が、グラップディフェンス で回避できることも多い

取られたあとも、取り返しの対空ブロッキングや無敵 時間の長いヴィエルジュを狙ってみよう。相手の反撃 が遅れれば見事に決まる

アレックスやダッドリーのようなジャンプの低い キャラ。このような相手には、そもそも反応が間 に合わずジャンプ攻撃で潰されやすいのが問題だ。 こうなると当然大ダメージをこうむるので、よほ どジャンプを読めたとき以外控えておこう。

さて、次は遠距離立ち中®だが、こちらはブロ ッキングされてもせいぜいがジャンプ攻撃を1発 くらうだけ。相手の反応によっては反撃が間に合 わないこともあるので、ブロッキングされたらヴ ィエルジュ……といった戦術も十分に成り立つ。ダ メージの小ささという欠点は、ヒット後の着地攻 めでカバーしよう。ただ攻撃判定が小さく、そも そも高さが合わずに空振ってしまうこともある。高 いジャンプを持つキャラ相手はやや使いにくく、ジ ャンプが低いキャラに効果的な対空技といえる。

スキが小さく、ブロッキン グされても反撃が入りにく いことが魅力の遠距離立ち 中®。ジャンプ軌道の低い 相手に使いやすい対空技だ

攻めの選択肢として使う前 ッシュ中も、跳び込みを 識しておく。ジャンプを 意識しておく ったら投げやしゃがみ 弱ので反撃するのが基本だ

横の動きで防御も兼ねる

闘える距離の範囲が広いという長所は、防御面 にも生きる。前後のダッシュをうまく使って相手 の得意間合いにとどまらないようにし、この長所 を生かしていこう。例えば画面端でのラッシュ中 にもバックステップという選択肢をまぜることで、 相手の的を外すことが可能になる。その後は、強 ルグレを中心に、跳び込みに対する準備、ダッシ ュで再接近するなどの選択肢を持っておこう。

このような前後の揺さぶりは、結果的に対空防 御を高める意味も持っている。相手の跳び込み自 体をバックステップでかわしたり、ダッシュでジ ャンプの下をくぐるような状況になれば、こちら が有利な読み合いに持っていけるぞ。

い、距離に左右されないル グレの強さを生かす。これ だけでも、相手を跳び込み にくくさせる効果がある



スーパーアーツ別の戦術 1 憤怒のシュペルノーヴァ

下段攻撃を充実させる

憤怒のシュペルノーヴァ(以下シュペルノーヴ ア)の長所は、なんといってもスキがないこと。ガ ードされてもレミー側が有利で、たとえ完全密着 で全段ブロッキングされたとしてもわずか4フレ ーム不利になるだけ。実戦で反撃を受けることは まずないと思っていい。この特性を生かし、ヒッ ト確認ができない連続技や、攻められたときの割 り込みに多用していこう。SAゲージもヴィエル ジュに安息を(以下ヴィエルジュ)より短く、溜 まりが早いことも長所の1つ。このSAがあるおか げでアクティブに動けることが、結果的にSAゲ ージの溜まりやすさにもつながっている。

シュペルノーヴァならではの使い方としては、ま ずしゃがみ弱化→キャンセルシュペルノーヴァが 挙がる。下段から大きなダメージを奪える選択肢

を、リスクなしで使えることの意味は限りなく大 きい。しゃがみ弱®の狙いどころは、ダッシュか ら(投げを警戒させて)や上段ブロッキングを読 んで(起き上がりに重ねるなど)、そして相手のジ ャンプをくぐったあとなど。また、しゃがみ弱化 の出の早さを活用し、ルグレ後の選択肢としても 使ってみたい。投げに対してはもちろん、相手の 反撃を潰しつつヒットすることも少なくない。

一方、下段ブロッキング対策には近距離立ち中 P→ノーキャンセルシュペルノーヴァを使う。近 距離立ち中Pは近距離立ち中Rよりも有利時間が 長いので、シュペルノーヴァでもしっかり連続に なるぞ。ヒット確認の猶予がやや短いことに加え、 例によってしゃがみヒット時につながりにくい(春 麗、まこと、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロ には不可、ほかのキャラにも密着以外はきつい) が、ガードされてもOKなことを考えれば……。

割り込みにも最大活用

もう1つは、やはり割り込みとしての活用にな る。もともと押されると苦しいレミーだけに、SA ゲージがある時は相手の攻めに対して積極的に割 り込みをかけていこう。たとえガードされても最 低限間合いを離すことはでき、レミー側が有利な 状況を無理やり作り出すことができる。起き上が りや、空中で技をくらったあとの着地はもちろん、 相手のラッシュ中や近距離でルグレをガードされ たあとなども有効だ。この時、相手の技と相打ち になることも多いので、画面端では相打ちコンボ のことまで意識しておきたい。時間停止中に相手 の技を見ておき、弱攻撃と相打ちならしゃがみ中 ®キャンセルからのコンボ、中攻撃なら直接弱マ・ シェリやシュペルノーヴァを叩き込もう。



■ 強引な割り込みにも最適な シュペルノーヴァ。ヒット すればもちろんOK、ガー ドされてもとりあえず間合











スーパーアーツ別の戦術② ヴィエルジュに安息を

安定したダメージ源

ヴィエルジュは、連続技に組み込んだときの安 定度がウリ。ブロッキング後の反撃など、基本の 連続技として多用するしゃがみ中®→キャンセル ヴィエルジュは、しゃがみ中®がヒットしさえす ればまず連続になってくれる。さらに、近距離立 ち中心やリープアタックなど、ノーキャンセルで つなぐ連続技に使いやすいこともポイントだ。

このため、通常時はブロッキングをやや多めに 意識したい。SAゲージがある時は、ブロッキン グからのしゃがみ中®→キャンセルヴィエルジュ で大ダメージを狙っていこう。基本的には対空ブ ロッキング後もこの反撃でOK。よほど高い位置 でしゃがみ中®を当ててしまわない限り、キャン

しゃがみ中のがヒットすれ ば、キャンセルヴィエルジュはほぼクリーンヒットす 外的な状況もあるが……

下段ブロッキング対策とし ての効果が高い近距離立ち 中心。起き攻めだけでなく、 組み込んでいきたい技だ

と思っていい。まれに例

セルのヴィエルジュがそのまま空中ヒットする。も ちろん、地上ヒットになればさらにおいしい。

また、ノーキャンセルでヴィエルジュが狙える 近距離立ち中®も、意識して使ってみたい。起き 上がりに重ねるだけでなく、近距離技が出る間合 いを覚え、通常の攻めの中にも組み込めると理想 的だ。例えば、密着からしゃがみ弱®→近距離立 ち中®という連係。攻撃が下段にかたよるレミー だけに、通常時の連係の中で下段ブロッキング不 能技から大ダメージを狙っていければ、相手とし てもブロッキングの的を絞りにくくなるはずだ。

対空の充実

ヴィエルジュを選択することの利点は、対空の 充実にもある。無敵時間が攻撃発生直後まである ヴィエルジュは、対空としてこれ以上ない性能を 持っている。SAゲージがあるときは積極的にこ の技を対空として使い、跳び込みに対抗しよう。空 中ヒット時にはそれほど大きなダメージにつなが らないとはいえ、相手に"跳び込みにくい"とい う印象を植え付ける効果は十分に期待できる。

また、ほかのものと合わせて使い、空中ブロッ キングへの対抗手段とする手もある。1つは、前 ページで紹介した遠距離立ち中®からのヴィエル ジュ。相手が遠距離立ち中Pブロッキングから最

速で出の早いジャンプ攻撃を出した場合はもちろ ん反撃になってしまうが、毎回そうはいかないの が実情だ。ここですぐさまヴィエルジュを出せば、 遅いジャンプ攻撃、はたまたそのまま着地しよう とした相手にヒットする。このほか、空中ブロッ キングのみを標的にするなら、オットを取らせて ヴィエルジュ(オットはブロッキングされても反 撃を受けないので、SAキャンセルしなくてもOK) といった戦術も十分に有効だ。この連係は、近距 離かつヴィエルジュを早めに出せば、オットがヒ ットした場合そのまま空中コンボになる。

もちろん、ストレートにEXマ・シェリ→SAキ ャンセルヴィエルジュを対空にするのも悪くない。 ただ、SAゲージ消費量のわりに見返りが小さい ので、余裕がある時のみにとどめておこう。



思わず撃ったオットが空中 ブロッキングされるのはよ くある状況。しかし、スキ のないオットだけに確定の 反撃を受けることはない

すかさずヴィエル ジュにつなぐ。オットがジャンプ攻撃で潰されにくい なり有効な対空兵器になる

スーパーアーツ別の戦術(3) 傷心のノクテュルヌ

取って安心ではない!?

実用度で見れば選択する必要のない傷心のノク テュルヌ(以下ノクテュルヌ)だが、やはり決め た時の"してやったり感"はかなりのもので、魅 力あるスーパーアーツであることは間違いない。こ こではまず、その性質から振り返ってみよう。

ノクテュルヌは、コマンド完成直後に判定が発 生するタイプの"当て身技"。持続は発生から21 フレーム間あり、この間に飛び道具以外のブロッ キング可能な攻撃がくれば、それを跳ね返してダ メージを与える。だが、持続以降には大きなスキ があり、外してしまうとかなり危険だ。

さらにこのノクテュルヌ、当て身が成功しても その後の反撃が決まらないケースもあることが分 かった。昇龍裂破などのつなぎが早い技の場合、初 段を取っても返しの打撃が2段目以降に潰される、 ということがありうるのだ。



実用的な狙いどころ

ルグレやリープアタックのあとや起き上がりな ど、通常ブロッキングを狙うポイントで使うのが ノクテュルヌの基本。相手が手を出してくるパタ ーンを読めれば、それだけ的中率も上がっていく。 できれば、相手のラッシュ中にも素早くコマンド 入力して狙ってみたい。ユン、ヤンの雷撃蹴や豪 鬼の天魔空刃脚(百鬼豪刃)をガードしたあとも、 効果的な狙いどころの1つとなる。

そしてもう1つの大きな狙いどころとなるのが、 一部の連続ガードにならないSAに対して。狙い やすいのは、ユンの揚炮とまことの暴れ土佐波砕 きの2つ。これらをガードしたら、最後の一発を 確実にノクテュルヌで取ろう。春麗の鳳翼扇でも 同じことができるが、こちらはつなぎが早いため 実戦ではほぼ狙えない。また、反応するのがやや 厳しいが、レミーのしゃがみ強®も狙ってみよう。



一歩上を目指す

さらにマニアックなのがガードブロッキングか らの割り込みだ。例えばダッドリーのEXマシンガ ンブロー。最後から2発目をガードブロッキング し、そしてノクテュルヌ。もちろん難度は高いが、 確実に取れるポイントの1つでもある。狙いやす い技に照準を絞り、カッコよく決めてみたい。

もう1つは、通常技をブロッキングさせてから のキャンセルノクテュルヌ。これは上・下段どち らのブロッキングでも取れるしゃがみ中®から狙 ってみよう。しゃがみ中®後通常のキャンセルタ イミングよりもやや遅らせてノクテュルヌを入力 しておくことがポイント。こうすることで、ガー ドまたはヒット時には発動せず、しゃがみ中Pを ブロッキングされた時のみキャンセルノクテュル ヌが発動する。このとき相手が打撃で反撃してく れば、見事に取り返すことができるわけだ。



手とするキャラへの対策

どちらのSAを選ぶか

レミーのスーパーアーツセレクトは、勝つため の戦術を考えるなら、事実上シュペルノーヴァと ヴィエルジュのどちらかに絞られる。ここではま ず、相手別にどちらを選ぶのかを考えてみよう。

基本的には、しゃがみ中®→キャンセルシュペ ルノーヴァがしゃがみヒット時につながらない、ま たはつながりにくい春麗、まこと、ユン、ヤン、い ぶき、エレナ、オロに対してはヴィエルジュ、そ れ以外にはシュペルノーヴァというのが安定。や はり、リスクなしで使えるというシュペルノーヴ アの大きな長所がその要因だ。また、空中戦の強 い相手にはヴィエルジュ、地上戦メインのキャラ にはシュペルノーヴァを選択するという方法もあ る。特に、地上での押しが強い春麗に対しては、連 続技のことをある程度捨ててもシュペルノーヴァ を選択したほうがいいかもしれない。

一方、自分のスタイルに合わせた選択方法もあ る。攻撃的にいきたい人はシュペルノーヴァ、守 備的な闘いを得意とする人はヴィエルジュ。特に、 ブロッキングに自信がある人(または相手キャラ) は、ヴィエルジュを選択するといいだろう。

ジャンプ強Pの有効活用

レミーが特に苦労させられるのは、空中戦をメ インに闘うキャラであろう。特に雷撃蹴を持つユ ン、ヤン相手は、苦戦を強いられることが多い。

こんなときに重宝するのが、相手のジャンプを "読んで"の斜めジャンプ(昇り)強P。読みであ るがため、空中ブロッキングでも取られにくいこ と、ヒット後はよほど距離が離れていない限り強 マ・シェリで追い打ちでき、見返りが十分にある ことの2つが、この選択肢のポイントだ。一見リ スクの高いバクチのようにも思えるが、着地にキ ッチリ反撃されることは意外に少ない。着地でグ ラップディフェンスを入れておけば、逆に投げ勝

7/5

200

ヒット時の見返りが大きいジャンプ強P。決め打ちの対空兵器として使い、昇りで当 たったら強マ・シェリにつなごう。ユン、ヤン相手は特に有効な武器になる

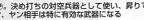
ってしまうようなこともあるぐらいだ。また、空 中にいることでユン、ヤンの地上の攻め(鉄山靠 や蟷螂斬など)を結果的に回避できることが多い のも、ポイントの1つとなっている。

ユン、ヤン以外でも、いぶきやオロなど空中戦 をメインに闘う相手には、この戦術が効果大。も ちろん、ほかのキャラ相手のときもジャンプを多 用する相手にはこれを使っていこう。ただし、ダ ッドリーなどのジャンプの低い相手にはそもそも ジャンプがかみ合わないので、控えておきたい。

また、空対空ブロッキング後の反撃としてもジ ャンプ強®を使う。この場合は下りでヒットする 形になるため、中ルグレで追い打ち。画面端が近 いなら、さらに強マ・シェリその他を入れよう。



空対空のブロッキング後もジャンプ強P。 この場合は下りで当たることになる。





FIGHT A NEW RIVAL!! トゥエルヴ 遠環短途

19人の中でひときわ異彩を放つトゥエルヴは明確な狙いがわかりにくく、論理的な攻めを構築 しにくいキャラである。相手とつかず離れずの 一定距離を保ち、決して攻め急がず飄々と相手 の体力を奪っていく……それが大まかな指針だ。

空中戦① ジャンプからは強攻撃・必殺技主体で攻める

トゥエルヴの基本間合いは、リーチの長い通常技一立ち強®やしゃがみ強®が届くくらいの間合いである。相手に接近して主導権を握りたいキャラが多いのに対して、トゥエルヴはこの間合いを「維持」しながら相手に攻撃を仕掛けていく。地上ではモーションの大きい強攻撃は多用せず、立ち中®やしゃがみ中®、N.D.L.といった技で牽制していこう。ただし地上戦だけではとても闘い切れないので、牽制技自体の頻度も低めにし、ジャンプを混ぜて相手との間合いを調節することを念頭において闘っていく。ジャンプからの選択肢として、メインに使っていくのはジャンプ強®と強®、そしてA.X.E.の3種。

ジャンプ強®はリーチが非常に長く、先端を当てれば通常技では返されにくい。相手が一点読みで対空技を合わせれば一方的に落とされてしまうが、こちらの選択肢はそれだけではない。何も出さなかったり、強®以外の技を出せば対空技が空振りするので、毎回迎撃を出されるということにはならない(それなら逆に助かる)。

間合いが近いときは後ろジャンプ強®。相手のジャンプ攻撃を上から叩く形が理想だが、何もしてこなくても再び仕切り直しになるだけなので構わない。ただジャンプ軌道の高いキャラには昇り攻撃で落とされてしまうことがあるので、相手に合わせてこちらも適度にハイ(後ろ)ジャンプを混ぜるようにしよう。

近距離でのもう1つの選択肢が前ジャンプ強化。



めくり判定で表に落ちる当て方がベストだが、露骨に狙いすぎてくぐられないように注意。X.N.D.L.を選択していたら、ヒット時は着地後「しゃがみ弱®→弱A.X.E.→X.N.D.L.」や「立ち中®→X.N.D.L.」等を決めたいが、ジャンブ強®の打点が低すぎると入らない(前者はA.X.E.が空振り、後者はX.N.D.L.がつながらない)場合がある。とはいえ基本的には相手の頭に乗せる感じで早めに出し、めくりの一撃を当てれば充分。

ジャンプ強®は完全に発生してしまえば判定負けすることは少ないが、怖いのは「早めに落とされること」と「ブロッキング」。これを補う形で空中A.X.E.を使おう。

空中A.X.E.は多段技のうえ、連打の有無、相手との位置関係でブロッキング回数が変わり(最大6回)、ブロッキングしても割り込み不能。全段ブロッキングされてもトゥエルヴが先に着地する(さすがに反撃はされてしまうが)。空中ヒット時はダ

ウンを奪えるので、ペースを維持するために重要 な技だ。基本は頂点付近で出して連打、下降中ず っと出ているようにする。判定は大きいので横の 間合いに関してはある程度大雑把で構わない。密 着から跳び越して出すのも手だ。

ここで空中A.X.E.の注意点を。まず地上の相手に当てた場合、ガード、ヒットを問わずトゥエルヴ側が不利になること。打点によって硬直差は3~6フレームほどある。弱攻撃やSAなどで返されてしまうことになるが、あくまで理論上。間合いが離れるため通常投げは入らないし、当て方で硬化が解けるタイミングと硬化差が変わるため、弱技1発程度ならともかく、SAで毎回きっちり返される可能性は低い。ブロッキングを仕込むのもいいだろう。SAで返してくるほどの相手であればゲージに注目しよう。そしてもう一つ、頂点あたりで普通に出した場合、しゃがんだ相手には当たらないということも覚えておこう。しゃがんでかわしたり、姿勢の低い技で落としにくる相手には強®を多目にして対処だ。

この3種の技に加えて有効なのがEXD.R.A.。確定状況こそ少ないが、空対空に強く奇襲効果が高い。ガードされても硬化差は2~3フレームなので、GDの用意をしつつガードするか、ジャンプ直後にGDを仕込めば(ジャンプ弱®は出ない)リスクは小さい。空振りしないよう間合いにだけ注意して、跳んだら早めに出していこう。他にジャンプ中®も空対空には強いぞ。

空中戦② 滑空からのバリエーション

滑空は強®の先端を当てたり、強®は胸元に落とすかめくり狙いというふうに「横の間合いが調節可能なジャンプ攻撃」として使っていける。滑空強®はジャンプ強®よりも発生が2フレーム早いという特徴もある(この技のみ)。

だが滑空中は空中ブロッキングとSAゲージが使用不能なうえ移行モーションも長いので、間合いに応じて当たる技を選択するだけでは反応されやすい。中・遠距離からのジャンプ→滑空というパターンが最もベーシックだが、滞空時間が長いと相手にも対応する余裕ができる。そのため滑空はなるべくジャンプの昇りで行うようにしよう。

相手の裏をかく、あるいは意表を突く形で使っていくのも大切。例えば遠距離から出すにしても、強®の先端が当たるような間合いからA.X.E.や強®を出して手前に着地するなど、フェイントを絡めて単調にならないようにしていこう。

相手が受けに回っているときに有効なのが中®、中®でのすかし。少し高い位置で滑空し、相手の頭を掠めるように中攻撃を空振り、着地して投げなどにつなぐ。中®のほうがすかしやすいが、中®は持続が長いので相手が動いても止めやすい。

「ジャンプ→滑空」の間を極限まで少なくした ものが「低空滑空」で、これがメインの使い方。

着地したら投げや弱足払いからの連続技へ(X.N.D.L.)。このくらいの高さなら強金と使いが打てもいい。

中間距離から接近&攻撃手段として、最速の弱技、中技で斬り込んでいくのが基本。低空滑空からの技はとりあえず相手をかため、トゥエルヴが有利な(密着に近い)状況を作るのが目的。着地後は歩き投げや弱技で刻んで投げ、地上での連係(次頁参照)などへつなぐ。近ければ弱®、間合いが遠いときは弱®が強®。中®はしゃがんだ相手に当たらないが、間合いや打点をあまり気にせず出せるので最も使い勝手がいい。

D.R.A.という選択も面白いが、暴れられると落とされるしガードされても危険。ブロッキングを読んだときのみに限定しよう。D.R.A.後の硬直(空振り以外)は立ち、しゃがみを選択でき、しゃがみのほうが1フレーム短いが、それでも大きなスキがあることに変わりはない(キャラにより10~15フレームと幅がある)。立ちガードするのが無難である。

地上での牽制と密着戦

中間距離での牽制

ジャンプ攻撃が多彩なトゥエルヴといえど、常に跳び回るわけにもいかない。 地上戦がしっかりしてこそ初めて空中戦の環境が整うというものだ。

まず牽制。基本はリーチの長い立ち中®としゃがみ中®。地上戦主体の相手ならばこれに立ち強®と(EX) N.D.L.、少しだけしゃがみ強®を加え、ジャンプが多い相手には立ち強®を混ぜていく。立ち強®は跳ばれてから対空技として出すのではなく、牽制技の中に組み込んで跳んだ瞬間に落とすようにする。振りが大きいため多用できないが、強攻撃なので当たれば大きいし、空振りする間合いで出すため潰されることも少ない。なお、近距離なら強®は低い位置にも判定があるため、しゃがみパンチや足払いを潰せることもある。

お互い地上でじりじりと膠着してしまっても、よほどのダメージ差がない限りあせる必要はない。お互いに動きが少ないお見合い状態なら無理に攻めず、しゃがみ中®連打でゲージをためるくらいの余裕がほしい(突進技には注意)。

こちらから仕掛ける手段はジャンプ攻撃&空ジャンプ(空中ブロッキング)、奇襲要素の強いものではEXD.R.A.や低空滑空。垂直ジャンプも絡めて読まれないようにすることだ大切だ。

近距離では投げ重視

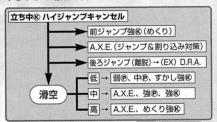
低空滑空やジャンプ強®などで相手に接近したときには何をすればいいか? トゥエルヴは近距離戦の直接ダメージ手段、地上で相手を固めていく連係が少ない。そこで「投げ」。弱攻撃での刻みを交えつつ投げの比率を高めにし、裏の選択肢として、上段ブロッキング対策のしゃがみ弱®(からの弱A.X.E.→X.N.D.L.)と下段ブロッキング対策の近距離立ち中®を使い分けていく。

これにキャンセルN.D.L.も加えてみよう。連係の質で考えるなら、N.D.L.をジャンプで回避できない中攻撃キャンセルがいい。さらにEX版にすればガードされても五分。飛び道具扱いなのでブロッキングも怖くない。キャンセルがかかる技は近距離立ち中®と◆+中®。前者のほうが発生も早く下段ブロッキング不能なので高性能だが、経験上N.D.L.のヒット率は◆+中®のほうが高い。これはおそらく、◆+中®のほうが微妙にリーチがあることに加え、後方に身を引くため間合いが遠く感じられ、相手はなんとなく動ける気がするためだろう。ケズリも兼ねてEX版を惜しまず使っていこう。特に相手を端に追い込んだときに有効で、少し間合いを離して立ち中®、立ち強®を振り回しながら相手を端から出さないようにしたい。

中Rハイジャンプキャンセルで翻弄する

近距離で有効活用してほしいのが立ち中®。この技は発生がフレームとそこそこ早く、前進するのでリーチもある。そして真骨頂がハイジャンプキャンセル。前ジャンブから頭上に落とす強®や空中A.X.E.、後ろジャンプで一時離脱、またはEXD.R.A.、さらには滑空と、さまざまなバリエーションをつけていける。

中でも滑空は高さを制御できれば強力な武器になる。相手の足元に弱®を当てるような低空滑空も可能で、着地後は再びトゥエルヴ主導で近距離戦を展開できる。そこで再び立ち中®に連係させて攻めを継続するのもアリだ。短調過ぎたりあまりしつこいと当然対処されるので引き際も肝心だが、攻めのバリエーションを増やす意味でも立ち中®からの滑空を使ってみよう。



相手に跳ばれたときの対処。

対空性能ならしゃがみ中®

トゥエルヴの通常技で対空性能が高いのはしゃがみ中®、立ち強®、◆+中®の3種。この中でも一番信頼できるのはしゃがみ中®である。対空技として強いだけでなく、先端を当てるようにすればブロッキングされても大きな反撃は受けない(地上連続技につながるほどの低打点でジャンプ攻撃をほぼくらわない)。

早出しの立ち強®も使えるが、空中ブロッキングされたときの痛手が大き過ぎる。あくまでこの技はジャンプの瞬間を落とす牽制技として使おう。

◆+中®は実は対空性能自体はそれほど高くなく相打ちが多い。この技は真上に足が伸びる点を生かして使う。打点を低めに想定したジャンプ、めくりに対して有効だ。早めに出せば雷撃就や空刃脚、ドリルキックなど急角度の技を一応返せる。この場合も相打ちがほとんどだが、端に追い込まれたときは落とせれば充分だろう。

対空技で落とした後はすぐに低空滑空やジャンプなどで攻めたり、着地に(EX)N.D.L.を重ねていこう。なお、N.D.L.は出かかりの姿勢が低く、打点の高いジャンプ攻撃をかわしつつ相手の着地に重ねることが可能。ただし姿勢が低くなるまで少し時間がかかるうえコマンド技なので対応が遅れがちなのが難。

ブロッキングが絡んだ対空防御

空中ブロッキングを狙う相手にはA.X.E.。ジャンプを確認したら早めに弱で出してしまおう。

少し変わったところでは立ち中®→ハイジャンプ。ヒットすれば滑空でスムーズに相手の着地に 技を重ねにいけるし、ブロッキングされてもジャンプ攻撃を地上でくらうことはない。相手が少し 欲張って技を遅らせれば無事に離脱。近距離なら 前ジャンプすればほぼ確実に回避できる。

ほかに近距離立ち中®、◆+中®をキャンセルしてEXN.D.L.につなぐのも面白い。前述のようにN.D.L.は姿勢が非常に低く、ジャンブ攻撃をかわしつつ着地に重なる。EXN.D.L.はガード可能だが、立ち中®同様間合いが近いと相手は後方に着地、トゥエルヴの逆側にEXN.D.L.が出る(ガード方向は逆)。ヒットしたら立ち強®などですかさず追撃し



よう。通常技が当たると無駄打ちになるが、ブロッキング停止時間を利用して「遅めにキャンセルをかける」つもりでやればブロッキングされたときのみEXN.D.L.を出すことが可能。

逆にこちらが対空ブロッキングした場合。A.X.E. や立ち中®、立ち中®(→ハイジャンブ)など出 の早い技で「追い払う」ことを重視していこう。







空中ブロッキング対策に有効な近距離立ち中®→EXN.D.L.。近距離だとN.D.L.が逆側に出て相手はトゥエルヴ側に吹っ飛ぶ。すかさず立ち強®や立ち強®で追い打ちしよう

X.N.D.L.

X.N.D.L.はあらゆる意味で最も安定したSAだ。 1本あたりのゲージが短くストック数も2あるた め、この技を残した状態でEX必殺技をある程度自 由に使っていけるのも強み。トゥエルヴにとって 唯一の「打撃系地上SAI なので、必然的に使え る局面も多い。

まずブロッキング後を含んだ返し技。つまり確 定状況で使う方法が挙げられる。間合いと補正の 関係で、中攻撃キャンセルやSAキャンセルより も「生」で決めたほうが基本的にダメージが高い。 ブロッキング後はコマンド入力を急ぐ必要がある が、もともと発生は5フレームと中攻撃よりも早 いので、できれば直に決めていきたい。間合いが 遠いほど発生は遅くなるが、リーチがあるので気 功掌など間合いが離れる技の返し技、読みは入る が飛び道具、突進技に合わせていくのもいい。

さらにヒット確認の連続技。「しゃがみ弱化→弱 A.X.E.」を決め打ちしつつX.N.D.L.のコマンド部 分のみ入力。入っていたらパンチボタンを押して X.N.D.L.までつなぐようにする。 低空滑空後や起 き攻めの選択肢として有効だ。近距離戦の項と重 複するが、これに投げ、そして下段ブロッキング 対策の近距離立ち中®、(EX) N.D.L.を直に重ね るなどを使い分けていこう。

そして「対空技」としてのX.N.D.L.。できるだ け引きつけたほうがヒット数は上がるものの、地 上でガードされることだけは避けたい。ゆえに早 めに出して4ヒットもすれば充分である。N.D.L. と同じくこの技も姿勢が極端に低くなるため、ジ ャンプ攻撃をかわしながらヒットさせられる。そ のため無敵時間はないとはいえ(正確には1フレ ームあるが) 対空技としての性能はかなり高い。も ちろん空中ブロッキングの恐れはあるが、暗転& 時間停止があるためタイミングが取りにくく、か つ2回しなくてはならないときもある。

最後にバクチ要素は絡むが「投げ対策」になる ことを付け加えておこう。相手と密着状態で X.N.D.L.を出すと強制的に少し間合いが離れるた め、同時に出し合えば基本投げに負けることはな い。GDが発生しそうなときに使えるが、コマン ド投げには負けてしまうし、やはり何より不確定。 あくまで知識として受けとめておこう。



上ブロッキングもされにく

密着状態で出しても間合い が離れるので基本投げ間合い外に。これでお約束GDを回避できる! とはいえ

X.F.L.A.T.

X.F.L.A.T.は地上の相手に当てれば4割ほどの ダメージを与えるうえ、空中の相手に比較的当て やすいのが長所。だが空中ヒットの場合はダメー ジが半分以下に落ちることを考えると、ゲージの 長さ、本数ともに割に合わない感がある。

地上ヒットが確定する場面は遠距離で相手が硬 直しているとき、そして立ち中Rからの前方ハイ ジャンプキャンセルを用いた連続技である。この 連続技は立ち中心が密着に近い状態でヒットする こと以外に、実は厳しい条件が付く。

1つめの条件が、つながるタイミングがジャン プ直後の1フレームしかないこと。ユリアン、ヒ ューゴーの2キャラのみ2フレームだがそれでも シビア。暴発のリスクを軽減するならば、中心を 押しっぱなしにしたままにして、X.F.L.A.T.を「離 し」で出すようにするといい。

そして2つめ。多くのキャラに対して「まった く同じ状況、同じ入力方法でつながるときとつな がらないときがある」ということ。この現象が起 きないのは豪鬼、Q、トゥエルヴ、アレックス、ネ クロ、ヒューゴー、ユリアンの7人だけで、残り 12キャラには100%ではないのである。

立ち中心がしゃがみヒットしたときもタイミン グは1フレーム (ヒューゴーのみ2フレーム)。春 麗、いぶき、エレナ、オロにはX.F.L.A.T.が空振 り。残り15キャラのうち、Q、レミー、アレック ス、ダッドリー以外の10キャラには同じように 入るときと入らないときがある。整理すると下表 のようになる。実に謎多き技だ。

他に空中ブロッキング対策を兼ねた立ち中心ハ イジャンプから出すのも手。ダメージは期待でき ないが、立ち中心がヒットしようがブロッキング されようが構わないのが利点だ。

また、ジャンプしてすぐに出す「低空X.F.L.A.T.」 は使いこなせればかなり強力だ。難度が非常に高 いため自信を持ってすすめることはできないが、こ れができれば10数フレームでX.F.L.A.T.が出るこ とになり、相手にとって脅威となるだろう。

もともと確定状況の少ない技だけに、超強力な D.R.A.として使うならば、あまり気にせずEX必 殺技にゲージを充てたほうがいいかもしれない。

「立ち中®→X.F.L.A.T.1が

- ●立ちヒットで100%決まるキャラ
 - 豪鬼、Q、トゥエルヴ、アレックス、ネクロ、 ヒューゴー、ユリアン
- ●しゃがみヒットで100%決まるキャラ Q、レミー、アレックス、ダッドリー、ヒュー ゴー、ユリアン
- しゃがみヒットで絶対に決まらないキャラ 春麗、いぶき、エレナ、オロ
- ●状態によらず100%決まるキャラ Q、アレックス、ヒューゴー、ユリアン

X.C.O.P.Y.

相手キャラの主要通常技、必殺技と基本連続技 をおさえておけば、攻撃力1.25倍+ダメージ1/4 に軽減という「盾」を纏い、かなり強気に攻めて いけるX.C.O.P.Y.は大いなる可能性を秘めたSA。 だが、制限時間を忘れてはならない。変身解除時 に3フレームの無敵後、4~62フレーム目(落下 終了)までにダメージを受けると2倍になってし まう。空中判定だが強P1発で充分すぎる痛手だ (硬直のラスト2フレームは立ち、しゃがみ選択可 能の地上判定でカウンター効果なし)。

そのためX.C.O.P.Y.を使ったら、そのままK.O. するか、解除までに大きな体力差をつけなくては ならない。最悪なのが相手に待たれ、攻めあぐね たまま時間切れ、大反撃を受けてジリ貧というパ ターン。残り時間が少なくなったら逃げまくり& 後ろハイジャンプで空中解除すれば反撃を受けな い可能性もあるが、あくまで可能性の話、気休め である。そうならないためにも、X.C.O.P.Y.はあ る程度キャラを絞って選びたい。機動力、ラッシ ュカ、短期決戦力、打撃力&防御力の高さ、SA ゲージの非重要度(連続技関係) ……といった要 素から、リュウ、ケン、豪鬼やアレックス、まこ と、いぶき、ユン、ヤンあたりには「自分が動か せるなら」選んでもいいだろう。

X.C.O.P.Y.中のPAはダッドリーのバラ投げ、シ ョーンのボール、トゥエルヴの透明化(&ヒュー ゴーのポイズン)は無効だが、それ以外の「目に 見えない効果」はすべて有効。これは変身解除後 も継続し、例えば「直後の技の攻撃力UP」など も、解除後に適用される。ラウンド間効果がある ものも同様なので、対Qで3回使えば強靭なトゥ エルヴになって帰ってくるぞ。

とはいえ変身中はゲージがたまらないこともあ り、1試合にそう何度も使えるものではない。平 均1回、よくても2回だろう。使う局面も気を遣 う部分で、こちらが押していれば使わずに済ませ たいし、押されているときは使っても無駄になり やすい。拮抗している、もしくは僅かに押されて いる戦局がベスト。対空のA.X.E.や立ち中®キャ ンセルには固執せず、使える場面だと判断したら すぐに変身だ。なお、連続技のページにあるヒュ ーゴー限定コンボだが、他キャラに対しての有利 時間はユリアンの6フレーム、アレックス、レミ ーの4フレームと続き、それ以外は平均2~3フレ ーム程度。いぶきには完全五分、Qに至っては1 フレーム不利なので有効な連続技は狙えない。

X.C.O.P.Y.の潜在的な破壊力、相手に与えるプ レッシャーは軽視できないが、どのみち1本はト ゥエルヴで勝つ必要があり、この技に頼った闘い 方は不確定要素が多すぎる。「もしこれがX.N.D.L. (X.F.L.A.T.) だったら……」と思うことがあるな らきれいさっぱり捨てたほうがいいだろう。

トゥエルヴならではの特殊動作を使いこなす

PAで消えるチャンスは?

トゥエルヴのPA「透明化」は、タイムカウントにして約5秒、実質3秒間姿を消す独特のものだが、なかなか安全に消えられる機会がない。

比較的有効なのが画面中央へのT.R.W.(レバー後ろ投げ)のあとと、空中の相手に弱A.X.E.(連打なし)を当てたあと。だがこれらは共に確実ではなく、相手にQSからリバーサル気味の突進系EX必殺技やSAを出されると見事激突してしまう。弱A.X.E.の方が反撃されにくいが、やはり突進力のあるタイラントパニッシュ、鳳翼扇など一部のSAはくらってしまう。相手の反応が多少遅れても、ガードかブロッキングしか選択肢がないことも多い。まあその場合はゲージを使わせたと思えばいい。この2つの技からは起き攻めを軸とし、PAの使用頻度は少し抑えていこう。



唯一EXN.D.L.ヒット後が安全に消えるチャンス。 間合いが遠いときはいい追い打ちも入らないので 間髪入れず消えてみよう。

首尾よく消えたらジャンプ、低空滑空、 EXN.D.L.などで攻める。相手が地上でじっとして いたら滑空強®、動き回るならEXD.R.A.が有効。 姿を現わすまでに一撃を与えたいところだが、無 理に攻め急いで迎撃されることのないように。

前進・後退モーションについて

トゥエルヴの前進、後退モーション中は見た目 通り上下の判定が薄く、N.D.L.のように多くの技 をかわすことができる。

代表的なものが飛び道具。ヴェルデュの残光・パスと気功拳、SA以外ならすべての飛び道具の下をくぐれる。他に竜巻旋風脚やマシンガンブローなど一部の必殺技(竜巻は尻尾をガードすることもある)や、しゃがみ状態に当たる通常技の中にもかわせるものが結構ある。ただし、この状態から何らかのアクションを起こすと判定が戻るため、完全に技をすかすまではレバーを入れたままにしておくこと。また歩きモーションが始まるまでには7フレームかかるので、ジャンプ攻撃からの連係や重ねに対しては無効である。

まあ多くの技をくぐれるのは事実だが、実際に は飛び道具がせいぜいだろう。よほどバレバレで もない限り突進技や通常技に合わせるのは無謀だ。

このモーションが有効に使えるのが近距離からのジャンプ攻撃に対して。単純に姿勢が低いため下をくぐるのがラク。垂直ジャンプ攻撃や、めくり気味の跳び込みには積極的に潜り投げを狙おう。対戦の機会は少ないかもしれないが、対トゥエルヴ戦で空中A.X.E.に対しても使えるぞ。



画面端での攻防

相手との間合いをある程度取りたいトゥエルヴにとって、画面端に追い詰められた状態はまさに 窮地。こんなときはすべてをかなぐり捨てて画面 中央への脱出を第一に考える。

その手段として有効なのがEXD.R.A.。(ハイ) ジャンプの頂点付近で素早く出そう。ヒットする に越したことはないが、空振りでも気にしない。脱 出できればOKだ。手数が多い相手なら低い位置 で出すのもアリだ。また壁方向への滑空→壁張り 付き→反転という動作も、緩慢ながら幻惑効果が 高く、相手の裏をかいて脱出できることがある。



ただ、ジャンプのタイミングは読まれないようにしたい。昇り攻撃も兼ねた、持続の長いジャンプ攻撃での早出し跳び込みはしっかり落とすか、くぐりを狙うなど冷静に対処していきたい。

逆にトゥエルヴが相手を画面端に追い詰めた時も、接近戦は挑まないほうがいい。垂直ジャンプを絡めつつ牽制技主体で中間間合いと同じように攻め、相手に端を背負わせたままのらくら動いていく。トゥエルヴは中間間合いが得意であることに加え、密着戦はジャンプ強®をくぐられたり、投げで切り返されると状況一変、こちらが端に追い詰められる危険もはらんでいるからだ。

苦手とするキャラへの対策

トゥエルヴは空中戦を得意とするだけあって、上から抑え込みにくるキャラクターには苦戦を強いられる。ユン、ヤンの雷撃就、豪鬼の斬空波動を絡めた百鬼襲、天魔空刃脚などは、空中戦を制されて非常に動きが取りづらい。この手の技があるためにX.N.D.L.を対空に使いにくいというデメリットもある。ブロッキング以外の対処法としては、対空の項にある相打ち覚悟の◆+中⑥。ただしこれも角度とタイミングが悪いと負けるので、画面端に追い込まれたとき用と考えよう。間合いがあるときはEX.D.R.A.の狙い撃ち重視で。

また、リュウ、ケンにじっとりと待たれても攻めあぐねて苦労する(豪鬼はキャラの性格上、待たれることは少ない)。こちらが動いたらもちろん昇龍拳、それもしっかり根元を当てにくるのではなく、跳んだのを見て早めに中、強で出されると

空中での多彩な攻めがすべて無効化される。そんなときは冷静にしゃがみ中®連打でゲージをためつつN.D.L.で牽制。攻めるなら低空滑空から中®の先端を当てにいくか、空中ブロッキングを仕込んだ空ジャンプを多めに。垂直ジャンプ、後方滑空D.R.A.などでフェイントも交えて相手を動かそう。なお、昇龍拳も含めて真上対空があるユリアンやレミー(しゃがみ強®)には、足元に落とすような空中A.X.E.は使用頻度を減らすこと。

他では地上突進技が強力なアレックス、まこともやりにくい相手。他にも突進技を持ったキャラはいるが、スラッシュエルボーと疾風は立ち中®の下をくぐられるため、トゥエルヴの得意間合いでもイニシアチブが取れずどうしても守りがちになる。対空防御を意識しながら牽制技はしゃがみ中®、立ち強®に絞り、跳ぶスキを伺おう。



。牽制技の頻度を大幅に減らそうが押しが強いキャラに無闇な牽制

トゥエルヴというキャラは技が基本打撃力が低い ことに加え、至近距離とラウンド開始時くらいの 中間距離で行える行動が少ないのが欠点。牽制重 視で狡猾に待つキャラといえなくもない。なお、苦 手キャラに対してはX.C.O.P.Y.を選択するのも1 つの回答ではあるが……。

FIGHT A NEW RIVAL!!

徐々に闘い方が明らかになってきたQ。牽制攻撃をメインにするスタイルは以前の『ストⅢ』には無かった独特な闘い方だ。しかし、牽制だけではダメージ源に結び付かない。相手の行動を素早く把握し、強力無比な一撃を加えろ!

通常時の立ち回りを再確認、

Qを実際に使ってもらえれば分かるのだが、移動と技の発生が遅く、自分から攻めに行くことが難しいので、牽制攻撃を主軸として闘っていくことになる。

牽制で多用される技としてはまず、横への強さが光る遠距離立ち中®が挙げられる。この技は、リーチが短いように見えるのだが意外と横に攻撃判定が強いため、相手の踏み込みや下段攻撃に対して打ち勝つことが多く、どんどん振り回して行ける技なのだ。技自体の発生は9フレームとそれほど早くないのだが、基本的に使うところは中距離なので潰されるのを恐れず使っていこう。



遠距離立ち中心はQのメインともいえる牽制攻撃。少し離れた間合いで多用して、相手の牽制を逆に潰そう

このほかに牽制で使われるのが、相手のジャンプを阻止できる立ち中®。技自体が前進しながら、Qの高い身長から繰り出されるために相手のジャンプ防止にはうってつけの技になっているのだ。また、ジャンプ防止以外でも特定のキャラであればしゃがみガードさせることもできる。その特定のキャラとは、ダッドリー、Q、ヒューゴーの3人。ただし注意しなくてならないのが、ダッドリーにだけは距離が近すぎるとスカってしまうということ。近距離での使用は控えるようにして、なるべく中距離で使っていくように。

これ以外では立ち強®も使っていける。技の発生が21フレームと通常技の中で1番遅いが、性質は遠距離立ち中®の強力版と思ってもらえれば分かりやすい。つまり相手の下段攻撃をスカしながら、攻撃を加えられるのだ。この技が空振った時のスキはかなり大きいが、ガードさせてしまえば相手との間合いを一気に離すことができるので、最低でもガードさせるように出そう。

対空面に関して言えば、あまり強くないので簡単に跳び込まれやすい。しかし、延々と相手の跳び込み攻撃をガードしていても、こちらに攻め手がなくなってしまうので、ある程度は落としていきたい。そこで使っていきたいのがしゃがみ中®

と、レバー◆+中®の腕部による上方攻撃(仮)の2つ。前者は斜め上方向に技が出るため、中間距離からのジャンプ攻撃に対して有効だが、攻撃判定があまり強くなく、相手の跳び込み攻撃に潰されてしまうこともあるので確実に落とせるわけではない。使うのであれば若干早めに出して、先端の部分を当てるようにしたい。また、後者は攻撃判定自体はあまり強くないが、前者より上方向に攻撃しているので、近い間合いからの跳び込み攻撃に対して有効だ。もちろんこの技も先端部分を当てるようにしないと潰される危険があるぞ。

ブロッキング後にレバー◆+中®の腕部による 上方攻撃(仮)を出していければ理想だが、とっ さに技を選ぶにも慣れが必要となる。



らうにすれば落とせる確率は上がるぞり対空はやや頼りないが、先端部分で当

跳び込み考察

Qは全体的なスピードが遅いため、ジャンプも ほかのキャラと比べるとかなり遅くなっている。そ のため、ジャンプ攻撃を仕掛けるにはかなりの注 意が必要になってくる。

その中でも、特に注意しなくてはならないのが相手の対空技。対空技といっても、キャラによっては通常技と必殺技の2つに分けられるが、前述の通りQのジャンプは比較的遅いため、反応されやすいという欠点がある。だが、通常技対空を使



ジャンプ強®とジャンプ強®は、下方向に強い攻撃判定を持っているため、通常技対空でも落とされにくい

ってくる相手に対しては、極力ブロッキングを狙 わないようにして、逆に潰していきたい。

通常技対空を潰すような状況で使いたいジャンプ攻撃は、ジャンプ強®とジャンプ強®だ。この2つの技は下方向に対して強く、技さえ出してしまえばまず通常技対空で落とされない。しかし、あくまでも「技さえ出してしまえば」の話、実際に技が出るまで前者は11フレーム、後者は18フレームを要するので、こちらの技が出る前に潰され



跳び込む際に強い対空必殺技を持つキャラに対しては、ブロッキングを仕込むことは必須だ。苦手な人も練習あるのみ!

てしまうことが多い。そのため、跳び込む際には 早めに出していかなくてはならない。特に、後者 はジャンプ頂上付近で入力しないと相手に当てる ことさえできないため、慣れるまではかなり使い づらい。徐々に慣れていこう。

次に、必殺技を対空として使ってくるケース。基本的に潰せる技が無いので、ブロッキングという選択肢のみになってくる。強い対空必殺技を持つキャラに対して跳び込む場合は、コマンド入力の高速度連続打撃(仮)を狙うように跳び込んでいくといい。こうすれば空中ブロッキングを入力しながら、相手の対空を防ぎつつ着地後に攻撃を繰り出すことができる。跳び込みから突進頭部打撃(仮)の連続技を狙いたいのであれば、ジャンプ中にタメを作らなくてはならないので、空中ブロッキングは捨ててジャンプ攻撃から狙うように。

どちらにしても、通常技の対空か必殺技の対空 は跳び込んでから判断できないので、各キャラに よって違う対空技に適応した跳び込みが必要だ。

また、ブロッキングが苦手でも練習して、単発 の対空技だけでも防げるようにしておきたい。

下段の印象が薄い口だが、刻み技としては最適

地上での立ち回りで、主に立ち中®を主軸として闘っていくことは分かってもらえたと思うが、よくよく考えてみると横に対して強いものの、下段判定の強力な技がない。特に、相手をダウンさせられるしゃがみ強®も(魅力ある技なのだが)空振りもしくは相手にガードされてしまった場合は25フレームと、ものすごいスキを与えてしまうので、手痛い反撃を覚悟しなくてはならない。そのため、気軽にダウンを奪える技が無いに等しいようなものなので、強力な起き攻めが安易に行う



ダッドリーの立ち中Pは牽制+ジャンプ防止の役割を同時に担う ことができる優れた技

ことができない。しかも、Qの主力となる技はすべて上段ブロッキングに対応しているため、下段攻撃で刻みを掛けていかないと上級者に対してかなりキツくなってくる。

そこで、ダウン自体は奪えないもののリーチの あるしゃがみ弱®やしゃがみ中®を多用していき、 ト段ブロッキングへの対抗策とする。

前者は、やはりほかのキャラと比べてしまうと 発生がフフレームと遅いため、近距離で使うと潰 されてしまう場面も数多い。しかし、リーチの長



この技に対してQは遠距離立ち中®が潰されてしまうため、しゃがみ弱®で対応していく

さはかなりのものなので、近距離よりやや離れている間合いで多用していける。このしゃがみ弱®で相手の牽制を潰しつつ、これを機に攻め込んでいくのだ。また、ほかのキャラでもこのしゃがみ攻撃を繰り返していくことで、下段ブロッキング方向を振り分けられるため、有効な攻めとなる。もちろん、後者のしゃがみ中®もリーチが長いので同じ感覚で使っていくことが可能だが、前者より上段攻撃に対するかわし性能が低いいので、中間距離でこの技を使う場合には相手が動きそうな状況で「置いておく」という感覚で出しておこう。

また、ダッドリーやまことなど地上での牽制が強いキャラに対しても有効で、特にダッドリー戦では重宝する。例えば、ダッドリーの立ち中®は牽制は兼ねつつジャンプ防止となり、攻撃判定も強く、かなり厄介な技となっている。主力牽制技の遠距離立ち中®までも潰されてしまうのだが、ここで役に立つのがしゃがみ弱®で、低い姿勢から長い下段攻撃を繰り出すため、ダッドリーの立ち中®の下から攻撃を加えることができるのだ。

パーソナルアクションを確実に使うために……

Qと言えば強力なパーソナルアクション(以下 PA)の効果がすぐに思いつく。この強力なPAは、防御力を3段階まで上げることができる優れた技。しかも、限界まで防御力を上げてしまえば、半分以上体力を奪うヒューゴーのギガスブリーカーですら3割程度しか減らすことができないのだ。

しかし、PAをむやみに使っても相手にスキを 与えるだけなので、使うなら確実に防御力を上げ ていきたい。

そこで、どういった状況でPAを使っていくか というと……

①空中の相手に必殺技を当てたあと

②スーパーアーツをヒットさせた時

③捕獲及び痛恨打撃(仮)のあと

の、3つの場面が挙げられる。

まずは①のやり方で、空中の相手に必殺技を当 てるとあるが、その必殺技とは突進頭部打撃(仮)



PAをむやみに使っても、遠距離から攻撃できる技で痛い目を見る

or高速度連続打撃(仮)の2つ。

前者を空中で当てる機会は少ないが、ユン、ヤン、トゥエルヴといった跳び攻撃を主体とするキャラに対して、中間距離でこの技を出すと空中ヒットする状況があるので、確実にPAを使うことができる。相手がクイックスタンディングで早く起きあがっても、ダウンさせた後すぐにPAを行えば、相手の反撃を受けずに防御力を上げられるのだ。しかし、突進頭部打撃(仮)が相手の跳び始めに当たった場合だとかなり分かりづらい。そのため、地上ヒットか空中ヒットかを素早く見分ける判断力が必要になってくる。

そして後者だが、中の強で出せば上方向に向かって技を出すので、対空技として空中ヒットが望める。だが、技の発生が遅く、若干先読みが必要となるため、空中にいる相手を「確実に」落とせるとは限らない。しかも、相手がやや近い間合い



だが、確実にPAを出せる状況で使っていけば、手痛い反撃を食らわずに防御力を上げることができる

で跳び込んできた場合は、高速度連続打撃(仮)を出すと少し前に出るため、相手が背後に着地してしまうケースもあるので注意しよう。

②は、スーパーアーツヒット後に確実にPAを実行することができるが、スーパーアーツといっても、Iの突進及び致死連続打撃(仮)とIの腹部及び後頭部への痛打(仮)だけ。IIの爆発を伴う打撃や捕獲(仮)のあとは、お互いダウン状態になってしまい、起きあがるタイミングが相手と同時なので遠距離から攻撃できる技を出されてしまうと、PA中に攻撃を食らってしまう恐れがある。それにくらべ、IとIIのスーパーアーツヒット後はこちら側が早く動けるため確実にPAを使うことができるのだ。

最後に③後のPAは、捕獲及び痛恨打撃(仮)のあとそのままPAを出してもかまわないが、突進頭部打撃(仮)で追い打ち後でもPAを使うことができるので、捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めたあとは必ず追い打ちしてからPAを使うようにしたい。なお、画面端付近ならば捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めたあと、強力な打撃と投げの選択を相手に仕掛けられるので、PAを出すかは残りの自分の体力次第となる。

体力が多ければ、防御力を上げて仕切直してから再度攻めに転じたいところだが、自分の体力が少ない状態で防御力を上げてもすぐにKOされてしまう恐れがあるので、自分の体力を素早く確認して、体力が少ない場合にはKOされる覚悟でそのまま画面端でのラッシュを試みよう。

捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めるまでの布石

Qの捕獲及び痛恨打撃(仮)は、発生が遅いの で非常に使いづらい。しかし、ほかのキャラには ない投げ間合いの広さを持つため、相手の技が届 かないところから掴める時もある。この投げ間合 いを完全に把握すれば確実にレベルアップするこ とができる。ここでは、その捕獲及び痛恨打撃 (仮)を上手に決めるための布石を紹介していこう。

発生の遅いこの技を決めるといっても、どうい う状況で決めていいか分からないかもしれないが、 比較的狙いやすいパターンもある。それは跳び込 み攻撃をヒットorガードさせたあとだ。

この捕獲及び痛恨打撃(仮)は、相手を掴むま でが遅いので使いにくいということは述べたが、意 外にもこの「発生の遅さ」が相手を油断させ、こ の技に反応しても、打撃だと思ってガードで固ま ってくれることも多い。なお、跳び込み攻撃後、捕 獲及び痛恨打撃を強以外で出してしまうと、発生 が若干早くなってしまい、「投げやられ無効時間」 に発生が間に合ってしまう。すると、投げを決め ることができずに、目の前で空振りしてしまうこ とになるので要注意。

次に、前述と似たようなパターンで、跳び込み 攻撃のあとに近距離立ち弱®からキャンセルで出 しても狙うことができる。しかも、跳び込みから 近距離立ち弱®を素早く出せば、上段攻撃にも関

かなり決めやすくなる。またジャンプで回避する相手には

近距離立ち弱®を素早くキャ ンセルして、捕獲及び痛恨打

わらず、しゃがみガードさせられるのだ。

この近距離立ち弱®は、普通しゃがみガードし ている相手にはガードさせることすらできないの だが、跳び込み攻撃から素早く近距離立ち弱®出 すことにより、「しゃがみガード途中」に近距離立 ち弱®が当てられる。

また、この技はキャンセルをかけることができ るので、そのまま捕獲及び痛恨打撃(仮)を出せ ば決めやすくなる。一応、これらの連係(前述を 含む) からの回避方法は、ガード後に素早い技で 割り込むか、ジャンプで回避するかの2つ。これ らのやり方で回避してくる相手には、近距離立ち 弱®のあとキャンセルして高速度連続打撃 (仮) を出しておけば、打撃での割り込みと、ジャンプ での回避に対処することができる。一度跳び込み から近距離立ち弱®からの捕獲及び痛恨打撃 (仮) を出してみて、回避されるようであれば高速度連 続打撃(仮)に変えていこう。

次に捕獲及び痛恨打撃(仮)を狙いたいポイン トとしては、地上での攻防時だ。

牽制を多用するだけでは、相手が手を出さない 限りダメージ源に結びつかない。そこで、少し離 れた間合いから捕獲及び痛恨打撃(仮)でガード を崩し、ダメージ源に結びつけていく。ただし、 この技の投げ間合いを完全に把握していないと、効



率よく決めることができないだろう。

捕獲及び痛恨打撃(仮)は、出すボタンにより、 技の発生&投げ間合いが異なり、弱だと投げまで の発生が早く、投げ間合いが狭くなり、強で出す と投げまでの発生が遅いかわりに、投げ間合いが 広くなるのだ。そして、このパターンで最も適し ているのが、投げ間合いの広い、強で出す捕獲及 び痛恨打撃 (仮)。

強で捕獲及び痛恨打撃(仮)を出せば、密着か らしゃがみ弱®を2発出してからでも決めること ができるので、この間合いをキッチリと体に染み つかせておこう。

投げ間合いをキッチリと把握したら、次にどう いう状況下で狙っていくかというステップだ。投 げ間合いを最大限に生かして直に狙っていくか、ジ ャンプ攻撃がギリギリ届かない間合いで狙うかの 2つの状況が挙げられる。

まず、前者の直接捕獲及び痛恨打撃(仮)を狙 うほうだが、密着からやや離れた間合いか、もし くはQの遠距離立ち中®が届く間合いで行う。

この状況下からは、タイプ的に見ていけば、ヒ ューゴー、アレックス、ダッドリー、まこと、Q、 といった地上での牽制が多く見られるキャラに対 して有効。特に、地上戦の攻防を得意とするキャ ラに対しては、Qの遠距離立ち中のはとても重宝 するので、相手からすればうかつに牽制技などを 出しにくい、そこを逆手に取って捕獲及び痛恨打 撃(仮)を狙うのだ。

後者の狙い方は、跳び込み攻撃を主体とする、リ ュウ、ケン、ショーン、エレナ、レミー、いぶき などに有効だ。また、キャラによってもユン、ヤ ン、豪鬼、トゥエルヴといった変則な跳び込み攻 撃を主体とするキャラに対しては、相手の着地点 に捕獲及び痛恨打撃(仮)を重ねにくく、あまり 有効ではないので覚えておこう。

画面端での強力な選択肢

捕獲及び痛恨打撃(仮)を画面端付近で決めれ ば、そこから強力な選択を相手に迫ることができ る。まず、画面端での捕獲及び痛恨打撃(仮)の 連続技(P11連続技E参照)を決めたあと、相手 は体勢を立て直して着地する。この時、こちらの 方が相手より先に動けるので、そのまま攻めを維 持することができる。そして、そこからの強力な 選択とは、相手の着地際に捕獲及び痛恨打撃(仮) を重ねるというもの。相手が無敵技、またはジャ ンプ以外の行動を取ると、投げを決められるのだ。

この画面端での強力なラッシュが決まれば、ス タンゲージの長いヒューゴーですら簡単にスタン させることができる。しかし、ここでジャンプ、ま たは無敵技で回避する相手に対してどのような行 動を取ればいいかというと、前者の場合は比較的 楽な方。連続技後はこちら側が先に動けるため、

「ジャンプで回避しそうだな~」と思ったらレバー ◆+強®を出せばいい。早すぎると相手にバレてし まうので、微妙に遅らせて出すようにしよう。

次に、無敵技で回避する相手に対してだが、そ の対処法は「手を出さない」。ここで手を出してし まうと相手の無敵技で流れを一気に変えられてし



まう。この無敵技とは、リュウ、ケンの昇龍拳系 を筆頭に、EX系の必殺技、スーパーアーツと数多 く存在する。相手の持つ必殺技、スーパーアーツ ゲージなどを確認しつつ選択を迫る。

こういった素早い状況判断が、Qの勝率を上げ るためのキーポイントとなる。



Qの最大のポイント・スーパーアーツセレクト

Qのスーパーアーツはどれも威力が高いことが魅力。スーパーアーツゲージがMAXになれば、それだけで相手にプレッシャーをかけることができる。だが、各スーパーアーツごとに決めにくいキャラがいるので、役に立たなくなってしまう場合も……。そのため、相手キャラに合ったスーパーアーツを選ぶことが必要になってくる。

まず、スーパーアーツIの突進及び致死連続打撃(仮)から見ていこう。突進系のこの技は、連続技はもちろん、割り込みや起き上がり、さらに反撃技としても適しているため、QのSAの中では1番扱いやすい技だろう。また、SAアーツゲージが短く、ストック数も最大2つまでためられるので、EX必殺技系を織り交ぜた戦術が可能になる。

狙いどころを反撃だけに絞って、リュウ、ケン、 17000 95 45000

突進及び致死連続打撃(仮)は、スーパーアーツゲージが比較的短く、ストック数も2つまでためられるので、使い勝手がいい

豪鬼、ショーンのしゃがみ強®等をガードしたあ との返し技として狙うというのも、通常の必殺技 では間に合わない硬直から反撃することができる。

唯一の難点は、空中にいる相手にヒットさせて しまうと、カス当たりしてしまうこと。 ジャンプ からの攻めが主体となるユン、ヤン、いぶきに対 しては、ダメージ効率が悪くなる場合が多い。

次に腹部及び後頭部への痛打(仮)だが、技の発生が3フレームと1番早く、突進及び致死連続打撃(仮)に比べるとダメージが高い。さらに、ヒット後には落ちてくる相手に突進頭部打撃(仮)を当てることもできるので、腹部及び後頭部への痛打(仮)のダメージ+突進頭部打撃(仮)ダメージまで奪える。しかし、SAゲージが長く、ストック数も最大1つなので、スーパーアーツMAX時



腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めるのであれば、ブロッキングから近距離立ち中®を出し、キャンセルして決めるのが無難だ

は確実に決めていきたい。

突進及び致死連続打撃(仮)は、対空技として不向きだが、この腹部及び後頭部への痛打(仮)なら「引きつけて」出せば、空中にいる相手にも地上と何ら変わりなく使っていける。ただし先端部分で腹部及び後頭部への痛打(仮)を当ててしまうと、2発目が空振りしてしまうので注意しよう。

対空技として使う以外にも、ブロッキング後の反撃技としても使っていける。この場合、ブロッキング後に直接出せれば非常に効率がいいのだが、極端に難度が上がるため、あまり実戦には向かない。また、ブロッキング後、直接出すにしても相手の技に1点集中していないと、まず決めることができない。逆に、そこばかりに気を取られると、素早いキャラにダッシュ投げをやられた時に対応が厳しくなってくるので、CPU戦などで練習してから実戦投入していくといい。安定してブロッキングから狙いたいなら、近距離立ち中®からキャンセルして出すといいぞ。

最後に、爆発を伴う打撃や捕獲(仮)だが、この技を発動すると、スーパーアーツゲージがタイマーになりQが点滅、♥★★+®の打撃と♥★★+®の投げを出せるようになる。一度この技を発動してから打撃or投げを狙うカタチになるので、普通に出したのでは発動モーションで相手が警戒するため、決める機会が少ない。狙いどころや確実に決めるポイントについては次項を参照。

爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を狙う

Qのスーパーアーツで1番決めにくいのが、この爆発を伴う打撃や捕獲(仮)だ。ここでは、爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を決めやすいポイントを紹介していこう。

この技を決める前に知っておきたいことは、打撃と投げの相手に与えるダメージの違い。打撃よりも、投げの方がダメージが高いのだ。よって、積極的に狙っていきたいのが投げの方で、打撃は投げが決まらないような状況でのみ狙っていくようにしたい。

まずは、どういう状況で狙っていけばいいのか、という点だが、実は決める機会なら意外と多い。



爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を決めることは難しいが、狙えるポ

その状況とは……

- ①相手の跳び込み攻撃に対して狙う
- ②跳び込み攻撃後に狙う
- ③ブロッキング後の反撃で狙う

といった感じで、さまざまな状況から狙える。 まず、①の狙い方だが♥★★→+®の打撃を対空 技として使う。技の発生自体はそれほど早くない が、リーチの長さを利用すればかなりの確率で決 めることができる。ジャンプがそれほど早くない リュウ、ケン、ショーン、レミーに対しては、比 較的狙いやすいぞ。

ここで相手が、ブロッキングを入れてくるよう



相手の跳び込み攻撃に対して♥★中十9の打撃を置いておくと、いくらか消しかすくなる。できれば、先端部分で当てるようにしたい

であれば、**◆◆→**+®の投げに変えて着地際を狙うのもいい。だが、そこは読み合いで、跳び込み攻撃を出されてしまうと投げが簡単に潰されてしまうので、あくまでも裏の選択肢ということになる。

次に②で、跳び込み攻撃後に狙うやり方。跳び込み攻撃後すぐに出してしまうと空振りしてしまうので、若干遅らせて出すといいぞ。このパターンは、跳び込み攻撃さえ当たれば、どのキャラに対しても狙うことができるので、かなり安定して決められる状況といえる。

最後の③は、1番高確率で決められるパターンで、地上ブロッキング後は投げを使うようにして、 対空ブロッキング後は打撃を出す、という感じできっちり使い分けるようにしよう。



→+®の打撃と使い分けよう →+®の打撃と使い分けよう



免疫のない相手はパワーで押し切れるが、闘い 慣れた相手を倒すには、チョイと頭を使う必要 がある。時には単純な攻撃を、スピードでごま かして押し通してしまう図々しさも必要だ。

アレックス基本戦略構想

アレックスは軌道が低く鋭いジャンプを持って いるため、跳び込みから連続技を狙ったり、ラッ シュを仕掛けていくのが得意なキャラとなってい る。通常投げも強い(投げ間合いが広く、威力も 高い) ため、空中ブロッキングを準備した空ジャ ンプからのスカシ投げも有力な攻め手となる。

このとき、相手の対空技を空中ブロッキングす れば、状況によってはかなり痛い反撃を決めるこ とができ、これもアレックスの重要なダメージ源 の一つとなっている。

逆に弱点は、地上の密着戦がやや苦手で、小回 りの効くキャラにまとわりつかれる展開に弱いこ とが挙げられる。アレックスが得意なのは「有利 な間合いで自分から仕掛けていくこと」であって、 密着状態で打ち合うことに優れているわけではな いのだ。このため、地上戦はややディフェンシブ な意味合いが強くなり「積極的に技を当てに行く」 というよりは、自分が仕掛けやすい(技を出しや すい) 間合いを保つために「相手を近寄らせない ようにする」ことが主な目的となる。



連係の分岐

跳び込みからの最大の狙いは、ジャンプ強®→ 近距離立ち中心~といった強力な連続技を叩き込 むことなのだが、上級者はそうそうジャンプ強P をくらってくれない。ここでは、ある程度の割合 でジャンプ強Pをガードされることを想定した連 係の分岐を考えてみよう。

まず重要なのは「ジャンプ強P→パワーボム」 という選択肢。ジャンプ強®から、毎回のように コンボ狙いの近距離立ち中心を出していると、ジ ャンプ強®をガードされてガードブロッキングで 割り込まれる危険性が高いからだ。

ジャンプ強®がヒットした時にパワーボムにし てしまうと損をしたような気もするが、ジャンプ 強®のヒットorガードを確認してコンボ狙いの近 距離立ち中®orパワーボムの連係分岐をするのは まず無理なので、これはまぁ、仕方がないところ。

立ち弱®→パワーボムは、ジャンプで逃げよう とする相手が食らいやすい連係だ。

ジャンプ強®をガードされた場合でも、ある程 度は近距離立ち中®→弱orEXフラッシュチョップ (以下Fチョップ) まで出していっていい。ジャン プ強®→パワーボム等のプレッシャーで下手にも がいた相手が、近距離立ち中®以降を食らってく れることも少なくないからだ。

ただし、近距離立ち中®→Fチョップの間もガ ードブロッキングのマトになる危険はあるので、こ こでの連係分岐も必要。近距離立ち中R以降なら、 ジャンプ強®のヒットorガードを確認して連係を 分岐させていける。ここで有効なのが、新必殺技 であるスパイラルDDT(以下スパイラル)を使っ た連係。近距離立ち中®をキャンセルして、中の スパイラルを出していこう。

遠距離立ち中心への派生は、やや手堅い選択。一 歩下がって、一瞬様子を見てから出すようにする と、相手が動いたところに当たりやすい。

その他の連係

下のフローチャートで説明してある連係は、基 本的な連係分岐の一例に過ぎないと考えてほしい。 このような連係以外にも、しゃがみ弱®からのタ ーゲットコンボや、しゃがみ強®といった下段、リ ープアタックや立ち強®といった中段攻撃も上手 く混ぜていくと有効だ。

また、連係のとぎれ目となるような部分で、 『3rd』からの新技である➡+強®を出していくの もいい。ジャンプ脱出を潰せるし、スキが小さい ので空振りしてもリスクは低い。空振り時に相手 が手を出してくると思ったら、ブロッキングを仕 込むのもいい。







ヒット確認して、連係を分岐させるバターンの一例。ジャンプ強®→近距離立ち中®の2段でヒットを確認して、ガードされていた 場合は中スパイラルへ。中or強Fチョップへ連係させるのも手だ

ジャンプ攻撃からの連係分岐例

ジャンプ攻撃

この時点でいきなりヒッ トorガードを判断して、 連係を変化させるのは難 しい。パワーボムへ行く か、立ち中®~とつなぐ かはランダムに割り振っ ていこう

近距離立ち中の

毎回立ち中®につなぐと、ガードブロ ッキングされやすいので注意

立ち弱®→パワーボム

立ち弱®からのパワーボムは基本的に 弱を使おう

パワーボム

ジャンプ強®からのパワーボムは図々 しく強を使うようにしよう

フラッシュチョップ

ガード時は、あえて中or強Fチョップ にするのも手だ

スパイラルDDT

この場合は中で出す。

遠距離立ち中心

少し下がって、相手の動き始めを狙うような 感じで。しゃがみ強®もいい

大ダメージのチャンス!起き攻め&着地攻め

起き攻め

アレックスに限ったことではないが、ダウンを奪ったあとの起き攻めは重要なダメージチャンス。読み勝てば一気に大ダメージを奪えることも珍しくない。ここでは、基本的な起き攻めの選択肢について説明していこう。

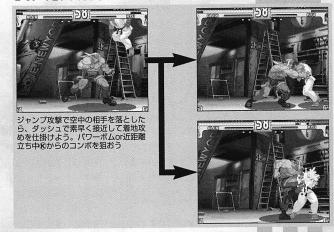
- ●パワーボムを重ねる/相手が打撃を予想して、ガードやブロッキングを入れている場合に決まる。単純だが必要な選択肢だ。できれば、相手の投げ間合い外から強パワーボムを使っていくようにしたい。
- ●スパイラルを重ねる/起き上がりにわざと密着状態まで接近して、投げ返しを誘って弱スパイラルを出す。相手が起き上がりに投げを入力していると、 投げを回避しつつ投げスカリモーションにスパイラルが決まる。
- ●中段技を重ねる/リープアタックと立ち強®がある。スタンが狙えそうな場合は迷わず立ち強®を。リーブからの連係も用意しておこう。
- ●下段技を重ねる/しゃがみ強®はリーチを生かして、やや遠くから先端を重ねるような使い方も有効。密着状態なら、しゃがみ弱®始動のターゲットと、しゃがみ弱®→弱パワーボムといった連係で選択をかけるのもいい。
- ●近距離立ち中®を重ねる/近距離立ち中®を重ねてそこからの連続技を狙う。きちんと重ねれば、ジャンブ脱出や、投げ返しに対しても勝てる。大ダメージを期待できる選択肢だが、アレックスは上段ブロッキングを狙われやすい点は注意したい。
- ●立ち弱®→パワーボム/ガードで固まっている場合、ジャンプで逃げようとしている場合に効果的。
- ●エアスタンビート(以下スタンビート)を使う/スパイラルと同様、密着 状態で相手の投げスカリを誘って弱で出したり、めくりになるように距離に 応じて中の強を使い分けるのも有効。密着状態でしゃがみ弱®キャンセルか ら強で出すのも、めくりになるパターンだ。スタンピートはヒット後間合い が離れず、クイックスタンディングも取れないため、さらに起き攻めを続行 しやすいのが大きな利点だ。

着地攻め

通常技で空中の相手を落とした場合、相手はダウンせずに着地する。ここに攻撃を仕掛けるのが、俗に「着地攻め」といわれる攻撃バターンだ。アレックスの場合、ジャンプ攻撃で空中の相手を落とすことも多いので、着地攻めのチャンスは少なくない。

ジャンプ攻撃で空中の相手を落とした場合は、吹っ飛んでいく相手をダッシュで追いかけていこう。相手が着地する直前に着地点で待ちかまえるような状況にできれば攻めやすく、非常に有利だ。

着地攻めの選択肢のバリエーションは、起き攻めの場合とほぼ同じものが使えるが、有効なのはパワーボムを重ねるパターン。ここで暴れて手を出してくる相手の場合には、連続技狙いの近距離立ち中®を重ねていく攻めを混ぜていくといいだろう。



地上戦について

対地接近防御

1ページ目でも述べた通り、アレックスにとっての地上戦は、防御的な意味合いが強い。相手を近寄らせずに、自分の動きやすい間合いをキープすることを重視していこう。

通常技のうち、牽制技として使いやすいのは、遠 距離立ち中®、→+中®、しゃがみ中®といった ところ。特に使いやすいのは→+中®で、上方向 にも攻撃判定があるため対空にもなるし、低い位 置まで攻撃判定が持続しているので相手のしゃが み技を潰せる場合もある。スキも小さく、空振り しても非常にリスクが低いので多用していこう。

ヒット時のリターンを考えると、中or強Fチョップを振り回すのも悪くない。ヒット時は、間合いに応じて適切な追い打ちを決めていきたい。

遠距離立ち中®の間合いよりも内側に入られたら、しゃがみ弱®のr弱®のような小技で追い払うことも必要。また、立ち中®を振り回し、常に弱のrEXFチョップまで入力しておくのもいい。立ち中®は意外に接近戦に強く、ヒット時はFチョップまでつながりダメージも期待できる。特に接近戦で立ち技を多用してくるキャラには有効だ。

対空のバリエーション

アレックスには、エアニースマッシュ(以下エアニー)という「いかにも対空用」な上昇系必殺技がある。しかし、この技は潰されやすい割に着地のスキが大きく、対空技として単体で使っていけるようなシロモノではない。基本的には空中コンボ用の技だと考えたほうがいいだろう。

メインの対空技はしゃがみ強®。判定もそれなりに強く、当たり方によってはエアニーなどで追い打ちもできる。多段なので空中ブロッキングにも強く、着地のスキが小さいので仮にブロッキングされたとしても、大きな反撃は受けにくい。

立ち中®をプロッキングされることを前提として出す。これにキャンセルをかけて多段対空にするのだ

EXエアニーやEXFチョップ、ゲージをケチるなら弱
Fチョップにしてもいい

→+強®は、相手が跳びそうなところで完全に 先読みで出して、ジャンプの昇りに当てるような 感じで使うと効果的。スキは小さいので、空振り してもリスクは低い。立ち中®からキャンセルで EXエアニーやEXFチョップへつなぐコンビネー ションも、多段対空として使える。EXエアニーな ら、立ち中®ヒット時にも連続技となる。

空ジャンプを読んだら、着地点にパワーボムや ヘッドバットを重ねるのもいい。ヘッドバットは、 少し後ろに下がって先端で掴むように出せば、ジャンプ攻撃を出されて食らっても、地上の連続技 につながれる危険を低くできる。



105

SA I・ハイパーボム

連続技になるパターンは、中or強Fチョップヒ ット時しかない。ただし、スタンガンヘッドバッ ト(以下スタンガン)と違いノーキャンセルでも 連続技になるため、余裕でヒット確認してつなげ られる強みはある。中or強Fチョップヒット時は 逃さず決めていきたい。

ブロッキングからの反撃技として決めていくの も重要。ブロッキングからの反撃といっても、地 対地ブロッキングの場合と、対空ブロッキングの 場合とでは状況がまったく違うので、それぞれ説 明していこう。

地対地ブロッキングの場合は当然ながら、ブロ ッキングの成否を確認してからレバー入力を始め てもまず間に合わない。ブロッキング入力と同時 にレバー入力をして、ブロッキングの成功を確認し た場合のみボタンを押す、という操作が理想的だ。

対空ブロッキングの場合はブロッキングの成否 確認は楽だが、ハイパーボム (以下ハイパー) 自 体の入力タイミングには神経を使いたい。相手の 着地タイミングを良く見て、着地の瞬間にハイパ ーを重ねるようにしよう。重ねのタイミングが甘 いと、ジャンプで回避されてしまう可能性がある からだ。着地にタイミング良く重ねるコツさえつ かめば、地対地ブロッキングからよりは狙いやす いだろう。

また、対空ブロッキング後に着地を狙うのと同 じような感覚で、相手の跳び込みの着地に直接重 ねて対空っぽく使う手もある。

掴みの判定が出るまでは無敵であることを生か して、リープ後や空ジャンプの着地など、相手が 手を出してきそう(投げ入力をしそう)なところ で仕掛けていくのも悪くはない。ただし、相手が 手を出して来なかった場合はジャンプで簡単に回 避されてしまうので、警戒している上級者にはあ まり通用しないものと考えよう。むしろ、ハイパ 一に対する警戒心を高めている上級者に対しては、 もつれたときにジャンプで逃げたがる心理を逆手 に取った選択肢(要は打撃)を用意しておきたい。

意外に見落としがちなのは、ガード後の反撃技 として決めるパターン。発生が早く、リーチもそ こそこあるのでチャンスは少なくない。キャラご とに狙い目の技をチェックしておくといいだろう。

として使う場合は、重ねる タイミングに注意しよう

ノブで逃げられてしまう可

SAI・ブーメランレイド

ブーメランレイド (以下レイド) は、爆発力の 面ではハイパーやスタンガンには及ばないものの、 連続技として決められるチャンスが多いのが特長。 相手を選ばず安定した試合展開が望めるスーパー アーツといえるだろう。ストック数が2なので、レ イドを1本ストックしながらEX技にSAゲージを 使いつつ闘えるのも大きな利点だ。

確実にマスターしたいのは、近距離立ち中心を 経由する連続技。「近距離立ち中®→EXFチョッ プ→レイド」と「近距離立ち中®→レイド」の2 パターンだ。ダメージ、スタン値とも、EXFチョ ップをはさんだ場合のほうが若干高く、ゲージ消 費量に対するダメージ効率、という点では近距離 立ち中®からレイドへつないだ場合のほうが優れ ている。

エルボーからSAキャンセルで連続技にするパ ターンはヒット確認の難しさがネックだが、実戦 レベルの連続技として認識されつつある。エルボ ーのSAキャンセル可能時間から考えて、ヒット 確認するなら中or強エルボーを使わないと厳しい だろう。エルボーを出したらとりあえずレバー入 力だけしておき、エルボーが当たる瞬間に意識を 集中、ヒットしたらボタンを押す、という操作に なる。ヒット確認の成功率を上げるコツは、なる べく遅くSAキャンセルする入力タイミングを手 に覚え込ませることだ。

中or強のFチョップがやや離れた間合いでヒッ トした場合は、EXエルボー→1段目SAキャンセ ルレイドという連続技を決めるのがベスト。

中or強のFチョップを振り回した後に、エルボ 一のタメを作っておくクセをつけておけば簡単な 連続技だ。EXエルボーが反撃技として入る場面で も、SAキャンセルでレイドへつなぐのが理想。

リープアタックからつなぐ場合、間合いを合わ せてしゃがみヒットさせないとつなぎが難しい。目 安として、密着からしゃがみ弱®を当てた位の間 合いがつなぎやすい。しゃがみ弱®×2からのヒ ット確認もマスターすれば戦力になるが、ほぼ密 着からでないと投げまで入らないので注意したい。

「一発逆転バクチ起き攻め」としてなら、しゃ がみ弱℃→レイドという手もアリ。「この起き攻め を決めなきゃ負け」という時に狙おう。



SAII・スタンガンヘッドバット

決まればハイパーと同等の大ダメージを奪える 割に、SAゲージが短く回数を使えるのがポイン ト。確定状況は少ないので、ややバクチ気味に多 用して、回転を良くしていく方針がいいだろう。外 したとしても大きな反撃は受けにくいので、ヒッ トする見込みのある場面では、あまり出し惜しみ しないほうが良い結果が出やすい。

最も初歩的な使い方は、中or強のFチョップや エルボーをガードさせてSAキャンセルで出す連 係。ジャンプでは回避不能な連係になるので、脱 出法を知らなかったり、免疫のない相手はハマリ まくる。ただし、この手の連係は完全に回避不能 になる状況はなく、全キャラ反撃法 (回避法) が 確立されているので、免疫のある相手には高確率 でしのがれてしまう。この手の連係のみに頼って いると最終的に上級者には勝ち目がないので、ス タンガンでがんばりたいならこれ以外の戦術も身 につけていきたいところだ。

注目したいのは、空ジャンプの着地やリープ後 など、お約束の投げ合いが発生する場面で出すパ ターン。スタンガンは入力完成から上昇中までは 完全無敵なので、相手の投げをスカして投げ空振 りモーションを掴む、という作戦だ。弱®+弱® 同時押し入力でグラップディフェンスの保険をか けておくといいだろう。同じことをハイパーやレ イドでやることもできるが、レイドはリスクが大 きすぎるし、ハイパーはゲージが長すぎるのがネ ック。スタンガンはこの戦術と相性がいい。

中or強Fチョップのヒットから連続技にする場 合はSAキャンセルが必要で、通常のヒット確認 はほとんど無理。だが、相手の投げスカリを誘い、 そこに中Fチョップを合わせる戦術と組み合わせ れば、ヒット確認することも充分可能になる。中 Fチョップを出した時点で相手の状態を確認し、投 げスカリモーションが出ていたらSAキャンセル で弱スタンガンを出す、という作戦だ。投げスカ リモーションに中Fチョップを合わせる狙いどこ ろについては、次ページで解説していこう。

その他の狙いかたとしては、相手の跳び込みに 対して弱を出して対空っぽく使う、ダウンさせた 相手の起き上がりに直接重ねる、通常技で相手を 落とし、着地に重ねる、といったものが効果的だ。

空ジャンプからグラップディフェンス重複入力。相手 が下手な投げ返しをしたら

投げスカリのスキに入らな くても、非常に回避が困難



[3rd] 対応新戦術

コンボ始動技である中or強Fチョップは、密着 状態でヒットすれば最低でもバックドロップを決 めることができ、大ダメージにつながる。スーパ ーアーツを使ったコンボを決めれば、致命的なダ メージを奪うことも可能だ。しかし、漫然とFチョップを振り回していても、まずそういったチャンスは訪れない。ここでは、中or強のFチョップ を「狙って」当てる戦術について考えてみよう。

投げスカリモーションを狙え

具体的には、お約束の投げ合いが発生する状況などで相手の投げをスカらせて、投げスカリモーションにFチョップを叩き込むパターンが主な狙い目となる。

仕掛けやすいのは、起き攻め時、リープアタック後、相手の空ジャンプ(スカシ投げ狙い)の着 地点といったところ。それぞれ説明していこう。



相手の起き上がりに、密着すると見せかけてギリギリで相手の投げ間合い外に立ち、投げ返しを誘って中Fチョップを重ねる。相手が投げ入力をしていれば、投げスカリモーションに中Fチョップがヒットする。なお、Fチョップはモーション中に投げられ判定が若干後退する瞬間があるが、この性質をアテにするのではなく、うまく相手キャラの投げ間合い外から仕掛けるようにしよう。

②リープアタック後

ヒットorガード後に、ギリギリ相手の投げ間合い外に落ちるようにリープアタックを出し、中Fチョップを出す。相手が投げ返していれば、投げスカリモーションにヒットする。単純な連係だが、この状況において投げのプレッシャーを感じている相手は、かなり引っかかりやすい(逆に、ここで投げ返しをして来ないような相手は、リープ→

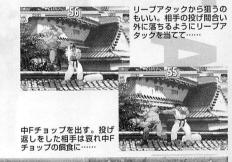
投げをくらいまくるハズ)。投げ間合いの狭いキャラにとっては、かなりイヤな戦術になるはずだ。

①のパターンにも同じことが言えるが、微妙な投げ間合いの誤認を利用する戦術なので、一歩間違えるとあっさり自分が投げられてしまう場合もある。しかし、ミスっても通常投げ一発食らうだけなのに対し、こちらの狙いは中Fチョップからのコンボ。臆せず積極的に狙っていこう。

③空ジャンプの着地を狙う

スカし投げ狙いの空ジャンプの着地に対して、タイミング良く中or強Fチョップを重ねる。このパターンは、必ずしも相手の投げスカリモーションを狙った戦術ではないが、実際よく当たる。

ただし、①や②のパターンに比べてややリスク は高い。ジャンプ攻撃を食らったり、重ねが甘い と着地必殺技等にも負けやすいので注意したい。









起き上がりにわざと密着するようなフリをして、相手の投げ返しを誘い、中Fチョップを狙う。スタンガンストック時は、相手の投げスカリが見えたら、SAキャンセルスタンガンまで入力してしまおう

苦手とするキャラへの対処

エルボーを取れる相手

高確率でエルボーをブロッキングされる場合というのは、こちらがエルボーを出すポイントを読まれている場合が多い。タメ技なので、動きからタメの有無を見切られて、ある程度出しどころを予想されやすいのは仕方がない部分もある。

タメができるポイントであっても、むやみにエ ルボーを出すのは控え、エルボーを出すにしても タイミングをずらすなどの工夫をしていこう。

また、エルボーを予測してブロッキングを狙っている瞬間の相手は、それ以外の攻めに対する対応が遅れることが多いので、ダッシュからの投げや、強スパイラルも効果的。弱エルボーをわざと届かないように出すのも悪くない手だ。



対空ブロッキングがうまい相手

跳び込みの要となるジャンブ強®だが、これを 正確に対空ブロッキングして、なおかつそこから 痛い反撃を狙ってくる相手というのは非常にやり にくい。こういった相手には、とにかくスカシ投 げを多くしていくのが一つの手。

対空ブロッキングから気が効いた反撃を決めようとしている場合は、スカし投げには対応できないことが多い。相手が対空技を出してきたり、グラップディフェンスが多発するような展開になってきたら、ジャンプ攻撃を出しても対空ブロッキングから大反撃を受ける確率は低くなるはずだ。バランス良くスカシ投げを混ぜているのに、対空ブロッキングから痛い反撃を食らう場合ももちろ



んあるが、これは読み負けなので仕方がない。

もちろん、スカし投げを混ぜる以外に、各種の ジャンプ攻撃を混ぜるなどして、対空ブロッキン グのタイミングをずらしていくのも効果的。

ジャンプ強®を使うにしても、打点を変えることによって、ある程度ブロッキングミスを誘う効果はある。ジャンプ強®以外のジャンプ攻撃も混ぜて、打点や間合いの変化をつければ、さらに効果的だ。

ジャンプ中®はリーチが長く、間合いの変化による揺さぶりが掛けやすいし、打点を下げれば近距離立ち中®につなぐこともできる。ジャンプ弱®や弱®を思いっきり高い打点で当てるのも手だ。地上連続技にはつなげられないが、パワーボム等へ連係させて行けば充分有効な攻め手となる。



取り早い対処法。抜けるまで投げてやろうとにかくスカし投げを多めにするのが手っ

TEXT: 若人(我修院)

FIGHT A NEW RIVAL ユン類類類類

全体的に技のリーチが短いため中距離での闘い はやや苦手だが、その反面、接近戦での強さは計 り知れない。相手のガードを崩す細かい攻めと一 撃必殺の連続技。この二つをバランスよく狙っ ていき、バリエーション豊かに攻め立てていこう。

雷撃蹴を使った攻め・基本編

打点は低めを心掛ける

滑空速度が非常に速いため、通常の跳び込みよ り対応されにくく、弱・中・強で降下角度に変化 をつけられる雷撃蹴。着地後の連続技が決まりに くいとはいえ、この技はやはりユンの主力となる 攻勢手段だ。まずは、弱〜強の降下角度の違いを 把握して間合いによる使い分けを覚え、相手キャ ラクターの足元を狙うよう心掛ける。これさえ守 っておけば、着地からの連係が投げなどに割り込 まれることがなくなり、攻めやすくなるはずだ。



雷撃蹴は間合いに応じて弱・中・強を使い分け、 そこからの 選択肢を生かすためなるべく深く当てることを心掛けよう

雷撃蹴からの攻めを再確認

雷撃蹴を当てたあとは、何度も言うように連続 技が決まりにくい(深めに当てれば可能だが……)。 そのため、基本的には「ヒット後の連続技を狙う」 というよりも、「着地後に選択を迫る」といった意 味合いで使い、相手を崩していくといい。

主な選択肢は、近or遠距離立ち中®→立ち強® →◆+強®のターゲットコンボ(以下、中®TC)と しゃがみ弱化、そして投げ技の3つだ。中®TCと しゃがみ弱®はブロッキングを狙う相手へ対とな る選択肢。中PTCがヒットしていたら3発目まで 出し切って連続技にし、ガードされていたら隙の 小さい2発目で止めて攻勢を維持する。しゃがみ 弱®は目押しで2発出しておき、ヒット確認から の弱絶招歩法or揚炮or槍雷連撃を狙っていく。ま た、ヒット/ガードに関係なく、1発からの●+ 中心や投げ技など、ガードを崩す選択肢も有効だ。 投げ技は通常投げと前方転身だが、基本的には通 常投げを使い、後述する「めくり雷撃蹴」を狙うた めに画面端へ投げるようにしていこう。

なお、雷撃蹴が浅めに当たり、相手が投げを入 れてきた場合、通常投げはタイミング次第でグラ

ップディフェンスが発生することもあるが、基本 的にその3つの選択肢は負けてしまう。このとき のフォローとして重要なのが、垂直ジャンプする 選択肢だ。相手の投げスカリモーションに雷撃蹴 を決められ、ここから再度選択を迫っていくこと が可能。これを嫌がり、ジャンプを落しにくる相 手には、再び前述の選択肢が生きてくる、といっ た具合だ。雷撃蹴のヒット状況を確認できるのが 理想ではあるが、単純にプレッシャーをかける役 割も果たしているので、深めに当てた場合でも、十 分有効な選択肢として機能してくれるぞ。

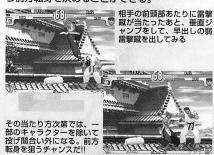


は、再度選択を迫ることが可能。選択肢を使い分けて

雷撃蹴を使った攻め・応用編

投げ間合いから外す

基本編で述べた、垂直ジャンプの選択肢。最初 の雷撃蹴が高い打点で当たった時に、その垂直ジ ャンプから早出しの弱雷撃蹴を当てるとヒットバ ックのおかげで投げ間合い外になることがある。こ のへんは感覚で覚えてもらうしかないが、その弱 雷撃蹴からの前方転身は非常に有効な連係だ。ヒ ューゴー、アレックスなど投げ間合いの広いキャ ラクターには無意味となってしまうが、それ以外 のキャラクターの投げ間合いであれば、その外か ら前方転身を決めることができる。



スカし雷撃蹴

スカし雷撃蹴とは、相手の目の前に着地して投 げ技や下段攻撃を狙うというもの。雷撃蹴をブロ ッキングしてくる相手に対して有効な選択肢だ。密 着した間合いでは垂直ジャンプor垂直HJ弱雷撃 蹴を。離れた間合いでは、相手との距離に応じて、 垂直、斜め、HJなどを使い分けて、中or強の雷 撃蹴を用いる。また、遠距離からHJなどで跳び込 む時に相手が対空技を狙ってくるようなら、弱雷 撃蹴でジャンプ軌道を大きく変化させ、相手の対 空技を誘ってみるのもおもしろい。



めくり雷撃蹴

めくり雷撃蹴は主に2パターンある。一つは相 手を跳び越えてからの逆入力弱雷撃蹴。もう一つ は、画面端に追い詰めた状況で起き上がりに重ね るものだ。前者は基本編で述べた垂直ジャンプを 前方にすることで狙うことができる。めくりヒッ トにも関わらず表に落ちるため、幻惑効果は高い が、雷撃蹴は高い打点で当たるのでその後の状況 はあまりよろしくない。一方、後者は連続技を狙 えるので超重要。ユン、ヤン、いぶき、レミー、Q に対しては狙えないが、必ずマスターしよう。



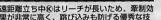
間合い別の戦術

中距離戦のポイント

冒頭でも述べたとおり、ユンは中距離戦での闘いはやや苦手。ここはやは り雷撃蹴で近づきたいところだ。しかし、相手によってはそれだけでは厳し く、特に対応の上手い相手だと通常技などの差し合いを強いられる。

この間合いで牽制効果の高い技は、遠距離立ち中®や遠距離立ち強®、し ゃがみ中®など。遠距離立ち中®はリーチが長いだけでなく、斜め上方向へ と技を出すので、相手の跳び込みを未然に防ぐことができる優秀な技だ。是 非活用していきたい。また、ユンは絶招歩法と鉄山靠といった突進力ある必 殺技を持っているので、それを奇襲技として使ってみるのも有効。絶招歩法 は間合いにもよるが、基本的にガードされると簡単に反撃を受けてしまうの で、相手の牽制技の戻りへ合わせて出し、確実に当てることを心掛けよう。 鉄山靠は技の途中モーションが低姿勢になるので、相手の牽制技を潜ること が可能。このとき使うのはヒット時に見返りのある中or強の鉄山靠がベスト だ。SAゲージに余裕があるなら攻撃発生の早いEX鉄山靠も使っていこう。







中or強鉄山靠で相手の牽制技を潜る。ブロッキングされないよう注意して使っていこう

近距離戦のポイント

相手からダウンを奪う、または雷撃蹴で近づくことができたらユンの得意 とする接近戦へ。この間合いで有力な技は、中®TCやしゃがみ弱®を始め、 しゃがみ中心、▶+中心など。もちろん、雷撃蹴を使ったラッシュも強力だ。 中PTCとしゃがみ弱のに関しては、前述の通りヒット確認が重要となり、し ゃがみ中®と➡十中®は連係を組み立てて少し間合いが離れた時に活躍する。 また、そのしゃがみ中心は単発技として使うだけでなく、相手の動きを封じ るために、キャンセルして中鉄山靠へ連係させてみるのもいい。

なお、これら高性能な通常技を多く持つユンは、接近戦で相手に与えるプ レッシャーが大きい。それゆえに相手はガードしがちになり、投げ技が決ま りやすくなる。特にしゃがみ弱®などの小技から歩いて投げるのは有効(ユン に限ったことではないが……)。相手がこれを警戒して、歩くのを見てからグ ラップディフェンスを入力してくるようなら、歩いて近距離立ち弱®始動 TC(以下、弱PTC)などを狙い、強引に投げと打撃の2択を迫ってみよう。



しゃがみ弱®など、小技からの歩き投げ。これを警戒する相手に対しては……



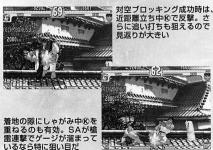
歩いてグラップディフェンスを誘い、見返り のある弱®TCなどを狙う。暴れには注意

対空はどうする?

基本はブロッキング

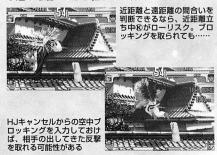
基本は対空ブロッキングで待ち構えるのが望ま しい。すべての攻撃を取ることは当然不可能だが、 最も手堅い選択肢といえる。空ジャンプ投げに対 しては、しっかりグラップディフェンスで対応で きるようにしておき、時には後ろジャンプや垂直 ジャンプなどで柔軟に対応していこう。

対空ブロッキング成功時に狙いたい技は、近距 離立ち中心。このあと、ゲージがないならHJキャ ンセルからのジャンプ強®を当て、着地際を攻め 立てる。SAが揚炮なら、近距離立ち中®→弱or 中鉄山靠→揚炮の連続技を。幻影陣ならそのまま 発動し、後述する幻影陣コンボを狙っていこう。ま た、このほかにも、着地の隙に重ねるしゃがみ中 ®→中絶招歩法or槍雷連撃が狙いやすいぞ。



相手の跳び込みを潜る

対空技は判定面を見るなら二翔脚が最も有効。と いいたいところだが、ブロッキングされた時の反 撃はやはり恐い。間合いをしっかり判断できるの であれば、近距離立ち中心が最もリスクの低い選 択肢といえるだろう。この技を出すときは必ずHJ キャンセルまで入力しておき、ヒットしたらジャ ンプ強RPで追い打ち、ブロッキングで取られたら HJキャンセル後に空中ブロッキングを入力してお く。こうすることで相手のブロッキング後のジャ ンプ攻撃をくらったとしても空中ヒットなので連 続技を受けることはなく、タイミングが合えば、そ のジャンプ攻撃を空中ブロッキングで取ることが できる。また、この近距離立ち中®は、相手の跳 び込みを潜ってから狙うのも有効だ。



こんなのも使ってみる?

→+強Pの打開は大きく踏み込み、後方へ伸ば した手にも攻撃判定がある。これを利用して、相 手の跳び込みに対して出せば、その下を潜り、裏 から当てることが可能だ。近距離での跳び込みに 対しては空振りしてしまう恐れがあるので、基本 的には中距離からの跳び込みに対して使っていく ようにしよう。

次に、SAに揚炮を選んだときに限り有効な、虎 撲子による対空。これは基本的に狙って行うので はなく、相手が跳び込みたくなるような状況で虎 撲子を"置いて"おき、空中ブロッキングさせる ことが目的。そして、そのブロッキングを確認し たらSAキャンセルで揚炮へつなげ、相手のブロ ッキングミスを誘うというものだ。



少し遠い間合いからの跳び 込みに対して◆+強®を出 せば、後方の攻撃判定を裏 から当てることができる



撲子。相手が空中ブロッキ ングしたら揚炮へつなぎ、 ブロッキングミスを誘え!

スーパーアーツについて

超攻擊的SA 幻影陣

前作『2nd』ほどの強さは見えないものの、徐々 に発展してきた幻影陣。『3rd』では発動後に9フ レームの硬直時間があるため、対空などディフェ ンシブな使い方は難しいが、連続技と連係の強さ

は健在だ。まずは、その最大の狙いともいえる連 続技「幻影陣コンボ」をいくつか紹介しよう。

始動技となるのは、弱PTCと近距離立ち中® の二つ。前者は連続技や前述のプレッシャーをか けた投げとの2択に用い、3発目の中®にキャンセ ルをかけて幻影陣を発動する。後者は対空や対空

ブロッキング後の反撃、また、起き上がりに下段 ブロッキングを狙う相手に重ね、ヒットしたら素 早くノーキャンセルで発動していく。コンボ内容 は下記の通り。画面端と画面中央による状況別、そ してキャラクター別のコンボ内容しっかりを覚え、 確実にダメージを奪えるようになろう。

弱®TCからの幻影陣コンボ

画面 ●弱®TC→幻影陣→しゃがみ中®→遠距離立ち強®→強鉄山靠×2→中絶招歩法→近距離立ち強®→▶+ 強₽→遠距離立ち強₽→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

GWO.

決まるキャラクター 全キャラクタ

基本となる運びパターン。ユリアン、ヒューゴー、Q、アレックスに対しては下記のコンボが入るので、それ以外 のキャラクターに用いる。近距離立ち強®後の➡+強®は少し前進して、相手の浮きに合わせて当てていこう。

画面 ●弱®TC→幻影陣→しゃがみ中®→立ち強®→弱or中絶招歩法→虎撲子→強絶招歩法→近距離立ち強®→ 中央

➡+強P→遠距離立ち強P→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法 決まるキャラクタ-

Unien ... 立ち強®後の絶招歩法がポイント。ユリアン、アレックスに対しては中絶招歩法、ヒューゴー、Qに対しては弱絶 招歩法にし、虎撲子を当てにいく。近距離立ち強®後、➡+強®の当て方は上記のコンボと同じだ。

ユリアン、ヒューゴー、Q、アレックス

●弱®TC→幻影陣→しゃがみ中®→遠距離立ち強®→▶+強®→遠距離立ち強®→▶+中®×2→遠距離立 ち強P→➡+中®→遠距離立ち強P→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

13570

決まるキャラクター 全キャラクタ-

画面

画面端といっても、ある程度離れたところからでも狙える。▶+強®後の遠距離立ち強®は少し前進してから当て (◆+強®が出ないように注意)、素早く◆+中®を2回。そして、相手の浮きに合わせて技を出していこう。

画面 ●弱®TC→幻影陣→しゃがみ中®→遠距離立ち強®→▶+強®→遠距離立ち強®→▶+中®→虎撲子→▶+ 端 中®×2→遠距離立ち強®→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

GMU

決まるキャラクタ リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、

全キャラクター共通パターンの応用。遠距離立ち強®からの♥+中®を早目に出すことが虎撲子を当てるためのコ ツ。強鉄山靠は遅すぎると幻影陣のタイマーが切れるので、その前の遠距離立ち強®からキャンセル気味に出そう。

●弱®TC→幻影陣→しゃがみ中®→遠距離立ち強®→➡+強®→遠距離立ち強®→(➡+中®→虎撲子)×2 →遠距離立ち強ೀ→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

GIUNU (ACA)

ネクロ、エレナ、ヒューゴー、

空中でのやられ判定が横に広いキャラクターに対して決まるコンボ。他のものと比べて比較的簡単だ。一応、リュ ウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、まことにも決められるが、この場合は難しいのでオススメできない。

●弱®TC→幻影陣→しゃがみ中®→遠距離立ち強®→➡+強®→遠距離立ち強®→虎撲子×4→強鉄山靠 →中鉄山靠→➡+強P→弱絶招歩法 決まるキャラクター

Q限定の画面端コンボ。遠距離立ち強®までは通常のものと同だが、そのあと虎撲子を4発当てられる。虎撲子と虎 撲子の間に少し前進するのがポイントだ。難度は高いが、総合ダメージが高いので是非マスターしてほしい。

近距離立ち中心からの幻影陣コンボ

画面 ●近距離立ち中⑥→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中⑥→虎撲子→強絶招歩法→近距離立ち強⑨→▶+強 中央 P→遠距離立ち強P→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクタ

近距離立ち中心始動の運びパターン。幻影陣中の近距離立ち中心を当てたら、少し前進して虎撲子を出し、素早く 次の強絶招歩法へ。あとは弱®TCからの運びパターンと同様に近距離立ち強®から少し歩いて➡+強®を決める。

●近距離立ち中®→幻影陣→遠距離立ち強®×2→➡+中®×2→遠距離立ち強®→➡+中®×2→遠距離立 ち強®→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクタ・ 全キャラクター

画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中®→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中®→虎撲子→遠距離立ち 強®→➡+中®×2→遠距離立ち強®→強鉄山靠……といった具合に、運びバターンの前半と組み合わせていこう。

画面 ●近距離立ち中⑥→幻影陣→遠距離立ち強®×2→➡+中⑥→虎撲子→➡+中⑥×2→遠距離立ち強®×2→ 端 強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、

立ち中®始動全キャラクター共通バターンの応用。画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中®→幻影陣→ 弱絶招歩法→近距離立ち中®→虎撲子→遠距離立ち強®→▶+中®→虎撲子→遠距離立ち強®→強鉄山靠……とする。

画面 ●近距離立ち中®→幻影陣→遠距離立ち強®×2→(➡+中®→虎撲子)×2→➡+中®→遠距離立ち強®→ 端 強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法



決まるキャラクタ 春麗、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、

画面端より少し離れているときに用いる運びパターンと組み合わせたものは、タイマーの残量の関係上、▶+中依 →虎撲子を2セット決めにくい。なので、上記の応用パターンで紹介したものを用いるようにしよう。

●近距離立ち中®→幻影陣→遠距離立ち強®×2→虎撲子×5→強鉄山靠→中鉄山靠→➡+強®→弱絶招歩 端 法

決まるキャラクター

画面端の近距離立ち中®始動なら虎撲子を5発決められる。画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中®→幻 影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中®→虎撲子→遠距離立ち強®→虎撲子×2→強鉄山靠……に切り換えよう。

幻影陣コンボ追い打ちの補足

左ページで紹介した幻影陣コンボの後半部分で ある「強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法」。最後の 強絶招歩法の部分をアレックス、いぶき以外のキ ャラクターに対し、「近距離立ち中®→HJキャン セル強RJにできる。また、エレナ、春麗、まこ と、Q(限定コンボに関しては記してあるが)に 対しては、「中鉄山靠→➡+強P→弱絶招歩法」を 決められる。前者は中鉄山靠を決めたあとに前進 しておき、落ちてくるところを近距離立ち中®で 低めに拾うのが決めるためのコツだ。このあと相 手の着地際を攻めることができるので、有効に使 っていこう。後者はダメージアップのための追い 打ち。状況によっては狙っていこう。



幻影陣中に狙う崩しと固め

幻影陣はコンボを狙うだけでなく、不意に発動 してラッシュをかけるのも強い。ただし、前述し た通り発動後に9フレームの硬直があるので、立 ち合いで発動するのではなく、しゃがみ中心や鉄 山靠をキャンセルして発動する形が望ましい。こ のあと固めにいくなら遠距離立ち強Porしゃがみ 中のキャンセル強鉄山靠。もちろん、ヒットした ら状況に応じて、そのままコンボを決める。崩し にいくなら▶+中⑥。幻影陣コンボでも使ってい るように、この技は非常にダメージが高いぞ。た だし、これらのラッシュはあくまで連係。強制ガ ードではないので、技の隙間にSAなどで割り込 まれる可能性がある。十分注意しよう。



こんな狙い方もアリ!?

幻影陣コンボの狙い方の一つとして、空対空で ジャンプ強®などを当てたあと、着地に幻影陣を 発動し、弱絶招歩法を出して立ち中®始動の運び パターンを決めるというものがある。これは空中 ブロッキングされる可能性はあるものの、免疫の ない相手ならまず決まるパターン。空中ブロッキ ングしてくる相手だとしても、しゃがみ中®など の下段を着地に重ねれば、ほぼ確実に決まる。こ れを狙う際の注意点はジャンプ攻撃の打点。高く 当てすぎて、相手との着地時間差が短ければ弱絶 招歩法を空中で当てられない。また、ジャンプ弱 P→→+強PのTCや近距離立ち中®→HJキャン セル強化からは狙えないことを覚えておこう。



安定性抜群 揚炮

連続技で決められるパターンが多く、最も安定したSAといえる揚炮。こ こではちょっとおもしろい決め方を紹介しよう。一つは前述の幻影陣コンボ で紹介した空対空ジャンプ攻撃から。揚炮は引き付けて出さないと3発クリ ーンヒットさせられず、また幻影陣コンボと同様にブロッキングされる可能 性はあるが、狙いどころのひとつとして覚えておくといいだろう。もうひと つは、自分が画面端を背にし、相手の跳び込みに対して➡+強®の裏を当て たあと。こちらは前述のものと違って、しっかり連続技として成立する。



自分が画面端を背にし、相手の跳び込みに対 して➡+強P。裏へ吹き飛ばしたら



振り向いたあとに揚炮を入力。できる限り相手の落下を引き付けて出すようにしよう

EX技がカギ 槍雷連擊

なんといってもゲージストック数の多さが魅力の槍雷連撃。EX技を多用で きる点も見逃せない。そのEX技の有効な使い方として挙げられるのが、「し ゃがみ中®→EX鉄山靠」。EX鉄山靠はSAクラスの技で反撃を受けてしまう が、それでも下段始動のローリスクな連続技として重宝する。もう一つは対 空ブロッキング後の反撃に決める「しゃがみ中®→EX二翔脚」。間合いによ ってEX二翔脚が空振りする場合もあるが、EX二翔脚後は強絶招歩法で追撃 可能。なかなかのダメージを見込めるので狙っていきたい。



近い間合いでの跳び込みをブロッキングした



EX二翔脚はキャンセルで出し、ヒット後には 強絶招歩法で追い打ちしていこう

苦手とするキャラへの対策

「雷撃蹴でゴリゴリ押していったはいいが、ブロッ キングされて大反撃をくらう」というのがユンの ありがちな負けパターン。これに対しては跳び込 みのバリエーションを増やし、通常のジャンプ攻 撃とスカし雷撃蹴を多用してみよう。通常のジャ ンプ攻撃を用いる際は、なるべく引き付けて出す ようにし、ブロッキングタイミングをずらすこと を心掛ける。雷撃蹴と引き付けたジャンプ攻撃は ブロッキングによる両対応は不可能なので、最低 でもガードはさせられるぞ。もちろん、対空技で

ジャンプを落としにくる相手には、空中ブロッキ ングも必要。また、垂直ジャンプ攻撃などでジャ ンプを落しにくる相手には、思い切ってHJ昇り強 ⑥を出していくことも重要だ。しかし、中には春 麗の◆+強®のような「横に攻撃判定が広い技」 があり、これに対して雷撃蹴やジャンプ強℃で跳 び込むと打ち負けることが多い。また、当然では あるが、スカし雷撃蹴を狙っても着地に技を重ね られてしまう。このような技に対しては下方向に 判定が強いジャンプ強®を使っていこう。



「制空権はオレのもの!!」ジ ャンプ攻撃で落としにくる 相手には、思い切ってHJか



雷撃蹴で崩し、蟷螂斬で斬る!

大切なのは「雷撃蹴、蟷螂斬、投げ」の3つ。ス FIGHT A NEW RIVAL!! ーパーアーツは、汎用性が高く、EX蟷螂斬を使 いまくれる転身穿弓腿がオススメだ。

攻めの基点は雷撃蹴にあり、

バリエーションを広げよう

ヤンは、他キャラに比べ、体力やリーチ、攻撃 力では劣っているものの、機動力と接近戦でのラ ッシュ力はそれを補って余りある。

得意のパターンは、雷撃蹴で跳び込み、そこか ら連続技や連係に持ち込むというものだが、その 際の雷撃蹴は、ガードされても投げや打撃に割り 込まれないように足元を狙うのが基本。まずはこ れから連続技や連係を狙い、対空技や対空ブロッ

70 中~遠距離から一気に接近戦

に持ち込める雷撃跡。おもに 中や強を使い、低い打点を狙っていくのが基本

打点が低ければ投げや打撃で 割り込まれることはない。近 距離立ち中®や、しゃがみ中 ®からの連続技や連係を狙っ

画面端でのめくり雷撃蹴

画面端で相手をダウンさせてからのめくり雷撃 蹴は重ねやすく、狙える状況も多いので多用する。 一部の細いキャラには狙えないので注意が必要。

画面端でめくれないキャラ

ユン、ヤン、いぶき、レミー、Q

端以外でもめくりは狙える

画面端以外でも、相手の起き上がりに背中に雷 撃蹴を重ねればめくりになるが、その間合い調整 やタイミングは難しい。かなりの慣れが必要だ。

起き上がり以外でめくり雷撃蹴を狙うなら、跳 び越しざまに弱雷撃蹴という手がある。打点が高 いのでその後の状況はあまり良くないが、ガード を揺さぶれるという利点はある。

投げ間合い外から前方転身

前方転身は、投げ判定の発生は遅いが投げ間合 いは(通常投げより)少し広い。その利点を生か し、相手の投げ間合い外からつかんでしまうのが 右の連係で、通常投げの間合いが狭い相手に有効。 (各キャラの投げ間合いについてはP68を参照) 投げ間合いが狭いのに、雷撃蹴をくらった後に投 げばかり狙う相手には、これがじつによく効く。

キングに対しては、以下のもので対処していこう。

対空技に対しては、その手前へ着地したり、空 中ブロッキングからの反撃を狙っていく。対空技 の相性次第ではジャンプ強®や中®で対空技を潰 しにいくのもいいだろう。対空ブロッキングに対 しては、目の前に着地して投げ(手堅くいくなら 通常投げ)か、スカし投げと見せかけて投げ間合 い外に着地し、投げスカりモーションに「しゃが み中⑥→蟷螂斬」などを狙っていこう。

雷撃蹴のタイミングが単調にならないように、最



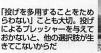
間合いが近いと、対空として置いておいた攻撃を踏むこと

その場合の多くは雷撃隊の打 点が高くなってしまうので 着地後に手を出すと負けやす い。垂直ジャンプして再度雷 速の雷撃蹴だけでなく、たまにジャンプの下りか け (遅いタイミング) からの雷撃蹴を交ぜてみる ことも大切だ。ハイジャンプなら、さらにそのタ イミングの幅が広がるぞ。タイミングをずらすと いう意味では、ジャンプ強®や中®といった通常 技での跳び込みも有効。「雷撃蹴→雷撃蹴」を想定 している相手は、意外と「雷撃蹴→垂直ジャンプ 強®or中®」をブロッキングできないものだ。背 の高いキャラには空中TC(ジャンプ中®→中雷撃 蹴)も交ぜていこう。



ブロッキング対策には、スカ し投げが有効。近距離はもち ろん、中〜遠距離から投げ間 合いに着地できるコントロー ルを身につけたい

TEXT: GED









74/5111



蟷螂所や投げなどでダウンさせた後が狙い目。画面端に押しつけるように雷撃蹴を出せばいいだけなので、着地点を調整する必要がない。相 イミングさえつかめば楽に重ねられるぞ







至近距離から相手を跳び越して、逆入力の弱雷撃隊(全十弱®)を繰り出せばめくりになる。その後、スルリと相手の表に落ちるため、慣れていない相手はこれがめくりだったのか気付かないことも多い。状況としては、雷撃隊を当てた後などが狙いやすい







頭部に弱雷撃蹴を当てたあとは、微妙に間合いか離れているため、投げ間合いの差を生かした前方転身が有効。相手の心理としては、雷撃蹴 の打点が高いと、ヤンのほうか動き始めが遅いので、「思わず投げを入力してしまう」ことが多いのだ

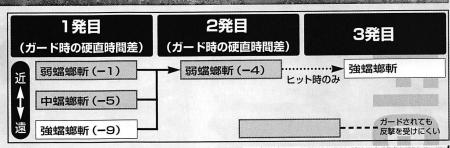
基本にして最強の武器

狙うはヒット確認蟷螂斬

「雷撃蹴でチャンスを作り、蟷螂斬でダメージを奪う」これこそがヤンの基本スタイル。使い所は、雷撃蹴の後や起き攻めなど、とにかく接近戦での使用頻度は非常に高い。

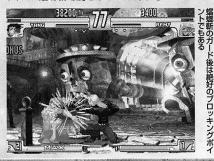
もちろん、狙っていくのはヒット確認蟷螂斬で、対下段ブロッキングの「近距離立ち中®→弱蟷螂斬」と、対上段ブロッキングの「しゃがみ中®→弱蟷螂斬」を使い分けていく。初段の通常技がヒットしていた場合のみ蟷螂斬の2発目以降を追加入力しよう。近距離中®の間合い外(遠距離中®になってしまう間合い)からの、上段(下段ブロッキング不能)の選択肢としてはEX蟷螂斬が有効。ただ、右上の表を参照してもらえば分かるとおり、弱蟷螂斬の1発目や2発目、中蟷螂斬の1発目もガード後のスキが少ないので、ゲージを節約するならノーマルの蟷螂斬でもいい。蟷螂斬1発でもヒット確認は可能だが、難しいなら、とりあえず2発目の弱蟷螂斬まで出してヒット確認するといい。





「ガツッ、ハイ、ハイ、ハイホイ、ビシッハイホイハァーイ!」ってな感じ(笑)の蟷螂斬を多用した連係は、かなりSAゲージがたまりやすい。「しゃがみ中®→弱蟷螂斬」の繰り返しではすぐに間合いが離れてしまうため、弱だけでなく中蟷螂斬1発止めや、強→弱蟷螂斬を交ぜていくのがポイントだ。

足払いと蟷螂斬でブロッキング方向を散らしつつ連係を組み立てていこう。もちろん、この連係での蟷螂斬からもヒット確認連続技が狙える。これにEX蟷螂斬を混ぜるとより効果的だ。



EXを使いまくれ!

EX蟷螂斬の使用頻度はかなり高く、ヒット確認連続技の「しゃがみ弱®×2→EX蟷螂斬」や下段からの連続技(決め打ち)の「しゃがみ中®→EX蟷螂斬」に使っていく。また、意外とリーチ(突進力)があるので、通常技が届かないような中距離からの突進技としても使える。ガードされても間合いが離れ、追加入力によって攻撃回数に変化をつけられるので、実際に反撃を受けることはそうない。思い切りよく使っていこう。



通常技のセレクト

ジャンプ防止も重要

地上戦で使用頻度の高い通常技は、蟷螂斬への連続技に使うしゃがみ中®と近距離立ち中®、固めやヒット確認連続技に使うしゃがみ弱®、牽制&ジャンプ防止の遠距離立ち中®と遠距離立ち強®、などが挙げられる。

近距離立ち中®としゃがみ中®については、上でも説明したとおり、蟷螂斬を使ったヒット確認連続技に使っていく。



至近距離での上段(下段ブロッキング不能)に最適の近距離立ち中®。基本は、やはり蟷螂斬につなぐこと



しゃがみ弱®は、ヒット確認連続技の「しゃがみ弱K×2→EX蟷螂斬or雷震魔破拳or転身穿弓腿」や、しゃがみ弱®1から2発で固めておいて「しゃがみ中®→蟷螂斬」や投げ、雷撃蹴など、下段かつヒットやガード時にあまり間合いが離れないことを利用し、連係に幅を持たせるために使っていく。

遠距離立ち中®&強®は、しゃがみ弱®1~2発のあとなど、相手がこちらの接近戦を回避し、いったん仕切り直そうとするジャンプに対して効果的。とくに画面端に追い込んだ状況では、強いプ



雷撃蹴のあとや起き攻めに多用するしゃがみ弱®。しゃがみ弱®と発からのヒット確認EX蟷螂斬は強力な武器になるぞ!

ジャンプ防止にもっとも適し 】 ている遠距離立ち中心。制空 権を握るためにもこれは欠か せない。



レッシャーを感じた相手がジャンプで脱出しようとするケースが非常に多いので、「しゃがみ弱®→遠距離立ち中®の「遠距離立ち強®」といったジャンプ防止連係が役に立つ。また、しゃがみ中®が届かないような間合いでの牽制技として使われることも多い。使用頻度が高いのは、空振り時のスキが少ない遠距離立ち中®だが、判定や攻撃力で上回る立ち強®も十分利用価値は高い。ただし、狙いは接近戦にあるので、中距離戦につきあうフリだけして上から攻めることをオススメする。



とするところに置いておくように使おうに制技として有効な遠距離立ち強の。相手が動き

対空性能はイマイチ

遠距離対空としては、対空ブロッキング以外では遠距離立ち中®くらいしか対空技がない。これしかないとなれば、必然的に空中ブロッキングもされやすいので過信は禁物。こういった間合いでは、先読みも含めた昇りジャンブ攻撃を交ぜていくことが大切だ。判定の強いジャンブ強®をメインにし、空中ブロッキング対策にもなる空中TC(斜めジャンプ中®→中雷撃蹴)を交ぜていこう。対空ブロッキングのあとは、手堅く(空中ヒット)立ち中®や、リターンを重視した「しゃがみ中®→蟷螂斬」を狙おう。



ブロッキング後に手堅く立ち 中®。着地を待たずに反撃し よう



近距離対空には、近距離立ち中®と対空ブロッキングを使っていく。もちろん、昇りジャンプ攻撃も有効だ。近距離立ち中®には、ハイジャンプキャンセルを仕込んでおき、ヒットしてもブロッキングされてもとりあえず前ハイジャンプしてジャンプ強®を狙っていこう。

近距離立ち中®がヒットしたらジャンプ強®が空中追い打ちになるだけでなく、そのあと先に着地できるのがポイント。着地点も近いので、しゃがみ中®や少し歩いてしゃがみ弱®などを重ねたり、近距離立ち中®や投げを狙うのもいい。対空ブロッキングされても、すぐにジャンプ強®を出すようにしておけば、(連続技になるように) 着地につながる遅めのジャンプ攻撃にはまず勝てるし、手堅い早めの攻撃には連続技をくらわずにすむ。近距離立ち中®は相手の跳び込みをくぐったときにも有効だ。めくりを狙うような深い跳び込みに対して狙っていくといいだろう。

対空ブロッキング後は、近距離立ち中®や近距離立ち中®、「しゃがみ中®→蟷螂斬」や投げを狙っていく。近距離立ち中®のあとは、前ハイジャンプ強®からの着地攻めにいこう。



ジャンプ強®のヒット後は着

地攻めのチャンスだ!

ハイジャンプを仕込んでおき、 ヒット、ブロッキングに関わ らず、前ハイジャンプから強 (Rを狙う



「近距離立ち中®→中穿弓腿」 のあとはEX穿弓腿同様、立ち弱ので追いする可能が

前方転身後の追い打ち

前方転身後は、「しゃがみ中®→強蟷螂斬×3」が追い打ちの基本で、「しゃがみ中®→EX蟷螂斬×5」にするとスタン値と攻撃力が(立ち中®1発弱くらい)増す。ゲージにゆとりがあるか、スタンしそうならEX版を使ってもいいが、投げからの攻撃補正がかかっているため、通常時のEX蟷螂斬のためにゲージを温存しておくのも手だ。

スーパーアーツが雷震魔破拳や転身穿弓腿なら、「しゃがみ中®→雷震魔破拳の下転身穿弓腿」を狙っていく。やはり攻撃力の補正はキツイがこれで体力の約4分の1(相手=リュウ)を奪えることを考えれば狙う価値はある。転身穿弓腿は雷震魔破拳に比べれば大幅に攻撃力は落ちるが、それでもEX蟷螂斬以上の攻撃力はある。あくまでも通常時のEX蟷螂斬を重視するなら無理に使う必要はないが、転身穿弓腿のあとは起き攻めもしやすいので使っていくことをオススメする。



EX穿弓腿を狙ってみるのも 面白い。立ち弱Pからキャン セル快路で裏回りも狙えるぞ

転身穿弓腿で最大ダメージを狙うなら、「EX穿 弓腿→転身穿弓腿」だが、転身穿弓腿の当たり方 (ヒット数)によって攻撃力に差が生じてしまう。 贅沢にSAゲージを消費するわりに不安定なのが 欠点。画面端なら比較的安定度が高い。

また、EX穿弓腿のあとは、立ち弱®で追い打ちすることもできるので、「EX穿弓腿→立ち弱®→快跑」での裏回り連係を狙ってみるのも面白い。もちろん、立ち弱®からのキャンセル快跑だけでなく、旋風脚(◆+中®)や投げ、「しゃがみ中®→蟷螂斬」などの着地攻めも可能だ。

相手がQなら、前方転身後にその場から近距離立ち中®がヒットするので、「近距離立ち中®→中穿弓腿→立ち弱®」という追い打ちが可能。わざわざEX穿弓腿を使わなくても、前述と同様の連係が可能となるわけだ。



快跑の使いどころ

快跑は、その素早い移動から投げや「しゃがみ弱®×2→EX蟷螂斬」、「しゃがみ中®→蟷螂斬」などにいくわけだが、使い所としては、「あ、やべぇ! くらいすぎだよ!」とか「うわ! スタンしそう! ガード固めなきゃ」といった、相手の意識 (=モード) の変わり目こそが狙い目となる。雷撃蹴で猛烈なラッシュをかけ、相手の情報処理速度が追いつかなくなったときなどもチャンスだ。

快路の移動中は、ヤンが完全に消えている一瞬だけが無敵で、それ以外にはすべてやられ判定がある。端に追い詰められたり、キツイ連係を回避するための防御的な移動手段としてはあまり適していない。



攻めのなかでこそ真価を発揮する快路。相手の意識の移り方を読むべし

ターゲットコンボには頼らない

「近距離中®→蟷螂斬」の方がガードされても連係がつなぎやすいため、中®TCの使用頻度は低いが、相手の表に落ちるか裏落ちるか分かりにくいめくり雷撃蹴のあとは重宝する。近距離立ち中®の時点でコマンドを入力しておかなければならない前者よりも、3打目で方向指定すればいい後者のほうが明らかに操作ミスが少ないからだ。ヒット時は、スーパーアーツが転身穿弓腿や星影円舞ならSCして使っていこう。

TCついでに触れておくが、弱®TCは確固とした使い所が見あたらない。利点は立ち弱®スタートなので出が早く、雷撃蹴からつなぎやすい点と、高速のつなぎなのでブロッキングされても比較的割り込まれにくい点が挙げられる。格好いいので使っていきたいが、やはり趣味の色が濃いと思われる。弱®TCの後は、相手が動こうとするならすかさずEX蟷螂斬で突っ込み、止まっているようなら弱快跑からの投げにいくのもいい。



りもキャンセル蟷螂斬につないだほうがいりもキャンセル蟷螂軒できないが優子できない中優子できない中優子できない中優子できないがある。 げ

恐怖のカウンター雷震魔破拳

ヤンのスーパーアーツのなかで突出した攻撃力の高さを有し、攻撃発生までは完全無敵。しかも、ガードされてもスキがないどころか、こちらのほうが(1フレームではあるが)有利な状況となる。欠点は、8フレームという攻撃発生の遅さと、最大1というストック数の少なさ。空中ヒットだとヒット数が少なく、最大の利点である攻撃力の高さが生かせないという点。

狙い所は、「前方転身後の追い打ち」、「しゃがみ弱®×2からのヒット確認」、「スキの大きい技への反撃」などの確定ポイントの他に、無敵時間を生かした「起き上がり」や「割り込み」などが挙げられる。無敵で跳び込みをスカし着地のスキを狙うことも可能だが、着地のスキにキッチリ当てるのはなかなか難しい。中®TCからは確定だがカス当たりなので使う必要はない。

注意してほしいのが、攻撃発生の遅さゆえに、慣れた相手だと暗転後にブロッキングされてしまうという点。いかに反撃を受けないといっても、それはガードさせられたらの話。ブロッキングされたらやはり反撃は免れない。最大ストック数が1で、確定状況が少ないだけに、いざSAゲージが溜まると慎重になりがち。あまりに雷震魔破拳を意識しすぎるとどうしても動きが堅くなってしまうので、普段から相手の連係を観察し、思い切った割り込みやブロッキング後の反撃などに使っていくことが大切だ。





ブロッキングしやすく、キャンセル幅の広い白 虎から「ブロッキング確認SA」も効果的

快跑からの投げと思わせて、雷震魔破拳!! 思わず手を出してしまう状況だ

SA抜きの腕が問われる星影円舞

本体の行動をトレースする2体の分身が付くわけだが、発動時のスキが大きいので、相手をダウンさせて使うことが大切。中®TCヒット時にキャンセルをかけて使ったり、膝蹴り(ニュートラル+投げ)から使っていこう。

膝蹴りから使う場合は、投げ終わった瞬間に使えば、発動時の時間停止のおかげでクイックスタンディングされにくくなるぞ。中®TCから使った場合は、クイックスタンディングされなければ、前ハイジャンプから強雷撃蹴を使えば分身がめくってくれる。もし分身の雷撃蹴にブロッキングされても、本体はブロッキングの効果を受けないので、そのまま攻め続けることができるぞ。膝蹴りから発動した場合も、めくり雷撃蹴を狙っていこう。分身の雷撃蹴と本体のしゃがみ中®などで挟撃してガードを混乱させ、「しゃがみ中®+弱蟷螂斬×α」やP17で紹介した星影円舞連続技などを狙っていこう。

タネを明かすと、分身との挟撃は「本体のヤンに対してガードをすればいい」のだが、これを知らなければかなりくらってくれるはず。ただ、分身の攻撃力が恐ろしく低いので、1回あたりのダメージはかなり低い。さいわい、SAゲージが短く、アッという間にゲージがたまるので、「ゲージため→膝蹴り→星影円舞発動」のサイクルを早めてダメージを稼ぐことを心がけよう。



膝蹴りを「ガスガスッ!」と入れ、手を離した ら星影円舞発動!



めくり雷撃蹴としゃがみ中®で挟撃!さて、ガードはどっち!?

大安定の転身穿弓腿

出かかりに無敵を持つだけでなく、攻撃発生の早さと突進時の姿勢の低さ、 最大ストック数が2であることが転身穿弓腿の利点。ガードされた時のスキ が大きく、ダメージが低いというのが欠点といえるが、それを補って余りあ る使いやすさがある。

使い所は、「前方転身後の追い打ち」、「しゃがみ弱®×2からのヒット確認」、「反撃」などの確定ポイントの他に、無敵時間を生かした「起き上がり」、「割り込み」、「対空」などが挙げられる。

反撃に関しては、攻撃判定の発生が早いため、雷震魔破拳よりもはるかに多くの技に反撃が可能。知識と熟練度によってかなり使い所が増すはずだ。ヒット後の起き攻めもしやすいぞ。対空に使う場合は、前転の1、2回転目で拾うわけだが、地を這うように高速で突進するので、よく引きつけてから使おう。対空に乏しいキャラだけに、覚えておけばいざというときに頼りになるぞ。また、転身穿弓腿なら中®TCからキャンセルで使っても(攻撃力は低いが)しっかり拾える。姿勢の低さを利用し、飛び道具に反撃するのも大切だ。撃ってきそうな気配を感じたらレバー入力しておき、撃つモーションが見えたらボタンを押そう。最大ストック数が2あり、それなりにSAゲージも長いことから、EX蟷螂斬にゲージを消費できるという利点も大きい。





攻撃発生が早く、雷震魔破拳より反撃できる技が 格段に多い。リープの終わり際からもつながるぞ

飛び道具の下をくぐれる利点も大きい。電刃波 動拳を重ねられても大丈夫

苦手どするギャラへの対策 vs春麗ワンポイント

恐ろしいまでの判定の強さとリーチの長さでこちらの前進を阻む春麗。中 距離での技の差し合いでは勝てる見込みがないので、基本的には空から攻め る。ただし、「上からしかこない」と思われると、それだけ跳び込みが困難に なるので、やはり地上戦に付き合うフリぐらいはしなくてはならない。

地上戦でやっかいなのは立ち強®と発頸。立ち強®には、それが当たらない間合いから「踏み出す足を狙ってしゃがみ強®を当てる」ようにしたい。発頸に対しても同様だ。注意したいのは、しゃがみ強®をガードされるような間合いまで踏み込むと、今度はこちらのしゃがみ強®が発頸に潰される間合いに入ってしまうという点。春麗が(技を出して)足を踏み出すと当たる位置を覚えることが大切だ。また、相打ちが多く、一方的な発頸のヒット時のリスクが高いので多用できないが、それぞれにはこちらの遠距離立ち強®も決して相性は悪くない。相手がスタンしそうなところで狙っていくといいだろう。ユンのように絶招歩法や鉄山靠を持っていないので、間合いを見切って足払いでダウンを奪うしかないのだ。跳び込み時に、スカし雷撃蹴を警戒して発頸を置く相手には、その頭を叩くようなジャンブ強®が有効。春麗は上からの攻めに弱いので、一度接近したらしつこくまとわりついていこう。



立ち強Pや発頸の「踏み出した足」を狙え!



あまり地上戦に熱くならず、対空の警戒が緩んだらすぐに雷撃蹴へ

TEXT: 善之字元帥

FIGHT A NEW RIVAL!! ダッドリー 海環球態

近寄ってしまえばラッシュの強いダッドリーだが、アウトレンジでも勝負できる相手に対しては無闇に近寄らず、リーチのある技で蜂の巣にするというのも立派な戦術だ。遠近どちらの距離でも闘えるパーフェクトボクサーを目指せ!

グッドリーの基本となる3モードを理解する

Defensive

対空迎撃モード

地上戦を放棄した相手の跳び込みを撃墜するモード。スト皿にはブロッキングという防御手段があるため対空を完全にするのはなかなか難しいが、ダッドリーに関しては話が別である。相手が跳んでくることさえわかっていれば、ターゲットコンボをはじめとする豊富な対空技で撃墜するのは容易なのだ。ただし、差し合いモードに集中しているときに跳び込まれれば、やはり完全に対応するのは無理なので、そのあたりのバランス感覚はきちんと養っておくこと。



ターゲットコンボなどの対空技を駆使して跳び込みを 叩き落とし、接近を許さない最も防御的なモード

差し合いモード

差

行合い

負け

た相手は跳び込んでくるので…

相手の力量を計る基本モード。ダッドリーは強い足払いに恵まれていないため、こちらの攻撃を当てにいくというより、判定の強い技をばらまいて相手の技を「潰す」というのが主な狙いになる。このモードで打ち負けた相手はジャンプから接近しようとすることが多いので、対空迎撃モードへと移行しよう。逆に、もしも打ち負けるようなときは無理に付き合わず、こちらからダッキングやジャンブを駆使して近寄り、接近戦モードへと持ち込んでいくとよい。



中間距離で立ち強®など判定の強い技を振り回し、 手の牽制技を潰しつつ様子をうかがう基本モード

Ottensiv

接近戦モード

差し合い

で勝てなけ

n

ば接近戦へと持ち込む

スキの小さい通常技やダッキングなどの 移動技を中心に巧妙な連係を組んで、常に 相手との距離を一定以内に保ちつつ闘うモ ード。ガードを固めがちな相手には投げで ダウンを奪い、手を出しがちな相手には投 ロッキングからの連続技で致命傷を与える のが主な狙いとなる。お互いの技が常に届 く状態での戦闘となるため非常にリスキー だが、ボクサーの真価はこういったクロス レンジでこそ問われる。相手の防御が追い つかないくらいの手数で圧倒してやろう。



常に密着状態を保ちつつ、通常技キャンセルダッキングなどを多用し、致命の一撃を与える超攻撃モード

スーパーアーツ選択はファイトスタイルに影響を及ぼす!

上に挙げたように、ダッドリーはおおまかに3つの攻撃モードに意識を振り分けながら闘っていく必要がある。それぞれのモードに依存する割合は、対戦相手のスタイルやキャラによって変わってくるのは当然として、自分が選択したスーパーアーツによっても変わることを覚えておこう。

まず、ロケットアッパーを選択した場合は、対空迎撃モードが非常に強力になる。これは、跳び攻撃に対して直に叩き込むことはもちろん、いったん通常技対空を当ててからの空中コンボとして使ってもかなりのダメージになるからである(コンボ途中で相手を落としてしまうこともあるが、ダメージが高い部分はヒットするので、それほど問題ない)。ロケットアッパーを使うなら、この効果を最大限に活かすために、じっくり闘って地上を制圧し、相手を跳ばせるように立ち回ろう。

次に、ローリングサンダーを選択した場合は、単 発の立ち強®ヒット確認からの連続技と返し技と しての性能の高さにより、地上戦が強化されると いうメリットがある。ダメージも素晴らしく高い ので、一撃の怖さもあると言えるだろう。だが、ゲージストックが1本しかないため、スーパーアーツ放出直後の相手の逆襲に不安要素が残る。ゲージMAX状態を長時間キーブし、抑止力としての怖さがあってこそのローリングサンダーなので、ブロッキングに成功したあとの連続技にはEX必殺技を使い、SAゲージの完全消費を防ぐこと。

最後のコークスクリューブローについては、返し技にもそこそこ使えるし、割り込みや空中コンボにも使えるという汎用性の高さが魅力だが、やはり最も活用できるのはショートスイングブローSAキャンセルの連続技としてだろう。特に、接近戦で相手の投げ失敗ボーズ狙いからの連続技には最適のスーパーアーツである(外したときのリスクを考えると他のスーパーアーツでは腰が引け

てしまうのだ)。これらのことから考察すると、コークスクリューブローは密着状態で闘う時間が長いほど有利になるスーパーアーツといえる。ダメージの低さをチャンスの多さでカバーするためにも、積極的に接近してどんどん選択を迫ろう。

このように、ダッドリーのスーパーアーツにはどれも選択するだけの価値がある。ただし、注意しなければならないのが、いつも愛用しているスーパーアーツを他のものに変えてみたとき、一時的に低下する勝率を変更したスーパーアーツのせいにしないこと。それぞれのスーパーアーツにはそれぞれに合った戦術のバランス(どのくらい攻めてどのくらい守るかの匙加減とも言える)が必要とされるため、すべてのスーパーアーツをマスターするにはかなりの修練が必要とされるのだ。

POINT:

●ダッドリーはどのスーパーアーツも選択の余地アリだが、それぞれの性能を十分に引き出すためには、何を選んだかによって攻撃の積極性/消極性を変化させていく必要があるということを理解した上で対戦に臨もう。

差し合いモードで相手の様子をうかがう

それでは、ここからは基本3モードの説明に入 ろう。最初に説明するのは、地上戦で相手の力量 を計る「差し合いモード」について。

冒頭でも述べた通り、このモードの目的は判定 の強い技をばらまき、相手の技を潰すこと。この とき、ただ技をばらまくだけではなく、相手を端 に追い込むように闘うのが理想的だ。実際に使う 技としては、次のようなものが挙げられる。

①立ち中P/そこそこリーチがあり、回転力もあ る。基本的にしゃがんでいる相手には当たらない が、実は逆にそれこそが真の狙い目。この技に反 撃しようとした相手はリーチの長い足払いを差し 込もうとするはずなので、そこに立ち強Pを叩き



込むのだ。

②立ち強P/単にリーチのある牽制技として使っ てもいいが、しゃがんでいる相手にも当たるため、 前述の立ち中®を潰そうとしゃがんだ相手に当て るのがメインの使い方。ただし、攻撃判定はパン チの先端になるにしたがって細くなっている(= しゃがんでいる相手に当たりづらくなる)ので、過 信は禁物。

③➡+強P/踏み込みつつ攻撃する技だが、立ち 強®よりしゃがんでいる相手にも当たりやすくな っているようだ。そのため、足払いを潰す目的に は立ち強Pより信頼度が高いといえる。また、こ ちらの通常技を見切って踏み込もうとする相手は、 発生の遅さが功を奏し、向こうから勝手に食らっ てくれることも多い。その反面、この技に合わせ て跳び込まれると危険なので、使用頻度には気を つけよう。

④しゃがみ中®/相手の接近を阻止するために使

う技。ダッドリーの技にしてはクセがなく扱いや すいが、上段/下段どちらのブロッキングでも取 られてしまうデメリットもあるので、接近防止を この技ばかりに頼っていると手痛い反撃を受ける ことになる。

とりあえずは、これらの技を使って地上戦を闘 ってみよう。よほど相手の熟練度が高くないかぎ りは、ダッドリーのペースで試合が進むはずだ。そ して、地上戦でこちらが優勢に立っているような ら、無理して相手に接近せず、差し合いモードの ままじりじりと体力を削っていくのが効率的。地 上戦を嫌って跳び込んできた相手は、対空兵器で 迎撃してやろう(対空迎撃モード参照)。

逆に、もしも地上戦でこちらが押されるような ときには、こちらから接近戦を挑んでいく。ダッ ドリーの場合、接近する手段はいくらでもあるの で (接近戦モード参照)、跳び込みばかりを多用し て単調にならないように気をつけよう。

POINT:

●地上戦は相手の力量を計るという重要な役割を果たす。地上戦の結果によって、より攻撃的な接 近戦モードへと移行するか、このまま地上戦を継続しつつ、やや待ち気味に対空迎撃モードへと移 行するかを判断しよう。

体力差を盤石にする対空迎撃主

対空技の使い分け

差し合いモードのところでも触れたが、相手が こちらに跳んでくるというのは、地上戦で体力の 削り合いという展開より、ジャンプから一気に接 近してラッシュをかけたほうが効率がいいと判断 したためである。これは、裏を返せば地上戦はダ ッドリーに分があるということなので、きっちり 対空技で撃墜して体力差を盤石にしたい。幸い、ダ ッドリーの対空技は全キャラ中でも屈指の強さな ので、以下に挙げるものをうまく使い分ければ、そ うそう全てブロッキングされることはない。

①ターゲットコンボ:立ち中®→強®→強®

最も多用する対空技。初段の立ち中®は対空性 能が高く、たいていの攻撃はこれで撃墜できるし、 ブロッキングされても続く強のと強のが反撃を防 いでくれる。もしもすべてブロッキングしてくる



ゲットコンボ始動技の立 ち中心は対空性能が高い。も しもこの技を空中ブロッキン グされたとしても・



ような強者と対戦するときには、ターゲットコン ボを途中で切り、着地を投げてみるのも一興。 ②しゃがみ強P

いぶき、まことのジャンプ中心など、こちらの 立ち中℃が潰されやすい攻撃に対して狙う技。早 出しを心がけ、拳の先端部分を当てるように使お う。ただし、相手に空中ブロッキングされると反 撃を受けやすいので、この点には注意したい。 ③EXジェットアッパー

ブロッキングされたときのスキは膨大だが、無 敵時間があるのでここぞというとき頼りになる。

④⇒+中R→キャンセル強ジェットアッパー

相手のジャンプ攻撃をブロッキングしたあとに 狙っていきたい対空コンボ。ダメージが大きい。

跳んできた相手を撃墜することだけに関して言 えば、ダッドリーの対空技はこの4種類だけで十 分だが、問題は跳び込みと地上戦への意識の振り 分けかたである。こちらが地上戦に集中している ときに跳び込まれれば、反応が遅れてジャンプ攻 撃をガードせざるを得ないし、逆に跳び込みばか りを警戒していれば、本来勝てるはずの地上戦で 負けてしまう可能性もある。対空/地上のバラン ス感覚はきちんと意識しながら闘っていこう。

対空のダメージをさらに増やす!

ここで、対空技で相手を撃墜した時、さらに追 加ダメージを増やす方法について説明しよう。具 体的には、通常技(ジャンプ攻撃を含む)で相手 を撃墜したら、ダッキングなどで近寄ってコーク スクリューブローかロケットアッパーを叩き込む というもの。しゃがみ強®で撃墜したあとが特に 狙いやすいが、画面端ならあらゆる技から狙って いくことが可能だ。一応、相手はブロッキングの み可能だが、すべてブロッキングするのは難しい ので、積極的に狙っていくだけの価値はある。



しゃがみ強®などの通常技で撃墜したあと、相手がダッキングで接近できる位置に落ちていくのが見えたら……

SAIかⅢで追い打ちが狙え る。一応、相手はブロッキン グ可能だが、そうそう反撃さ れることはないハズ



POINT:

●ダッドリーの対空技は非常に強く、きちんと使い分ければ撃墜率はかなり高くなるが、地上戦に 集中している時に跳び込まれれば反応できなくて当然。相手の心理を読んで地上戦/対空迎撃のバ ランスを変えていこう。

これぞダッドリーの真髄! 接近戦モード

ショートスイングブローの性質

モーションの連続図解

①その場で停止



最も危険な瞬間。投げ、 打撃ともに食らってしま うが、この時間は弱~強 で長さが違う

②バックステップ



体を後ろにステップさせ フックで攻撃する。攻撃 るため、投げと立ち攻撃 力が非常に高いため、相 はまず受けないが、足払 打ちでも十分もとが取れ い系の技に弱い

ダッキングの性質

・基本は密着戦で通常技キャンセルから出し、相手との距離を詰めて投げなどの 選択を迫るのが目的。ダッキングアッパーやストレートはあまり出さない。

数値特性と移動距離

	総フレーム	通常技をキャンセルして出したあとの間合い
弱ダッキング	18	何からキャンセルして出してもこちらの投げ間合い は残らない
中ダッキング	22	弱攻撃キャンセルからだと投げ間合い内、中攻撃キャンセルからだと微妙で、強攻撃キャンセルからだ と投げ間合いは残らない
強ダッキング	25	キャンセル可能なすべての技から出しても投げ間合 いが残る

通常技キャンセルダッキングの例





・投げ間合いの外な ので、発生の早い打 撃やブロッキングが 有効となる



・投げ間合い内なの で、最速の投げが有 効となる

ボタンの強弱による違い

	発生	バックステップ までの時間	主な用途	ヒット→SAキャン セル可能時間
弱	18	2	バックステップまでの時間を生かし、 相手の投げをかわしつつ攻撃する	14 (発生まで含めると32)
中	21	3	相手の立ち攻撃をかわしつつ攻撃す るのが目的だが、足払いに弱い	14 (発生まで含めると35)
強	24	4	バックステップ距離が長く、足払い も空振りさせつつ攻撃できる	14 (発生まで含めると38)

代表的な使用例

①空ジャンプ



トスイングのコマ ンドを生かし、空中ブロ ッキングを入力しつつ相 手に跳び込む

②着地ショートスイング



着地と同時にショートス イング。グラップディフ ェンスを発生させようと した相手は投げ失敗ポー ズが出て

③投げ失敗に反撃!

③踏み込んで攻撃



投げ失敗ポーズ中にショ ートスイングがヒットす できればSAキャン セルして大ダメージを狙

(代表的な通常技キャンセルダッキング後の状況)

中ダッキング

		ダッキング終了時の硬直差		
キャンセルする技	ダッキングの種類	通常技ガード時	通常技ヒット時	
しゃがみ弱€	弱	-9	-9	
-10	中	-13	-13	
しゃがみ中®	弱	-6	- 5	
or	中	-10	-9	
▶ +中®	強	-13	-12	
	弱	-1	+1	
立ち強化	中	- 5	-3	
	強	-8	-6	

・硬直差を見ても分かる通り、基本的にダッキングを使った連係は数字的にも ろいものが多いため、何度もダッキングを繰り返すようなことはせず、近寄っ たらすぐに選択を迫るほうがよい。

接近するための手段

それでは、いよいよ切り札である「接近戦モー ド」の説明に入ろう。まず最初に説明するのは、相 手に接近するための手段について。

ダッドリーの場合、主に使う接近手段は3種類。 ①ジャンプ (ジャンプ攻撃含む)

跳び込みが単調にならないよう、ジャンプ攻撃 とブロッキング入力の空ジャンプを使い分けるの が一般的。着地点がこちらの投げ間合い内に収ま るように空ジャンプで跳び込めば、実質的に弱・ ショートスイングブローと投げで2択を迫ること もできる(囲み参照)。相手に後退されないように、 なるべく端に追い詰めてから跳び込もう。 ②ダッキング

ダッドリーのダッシュは距離が長く、扱いづら いため、地上からの急接近にはダッキングを使っ

ていく。相手の牽制技に止められやすいというリ スクはあるが、ダッキングアッパー/ストレート も併用することでプレッシャーを与えることがで きるはず。また、ダッキングアッパーを出す際に は、毎回スーパーアーツのコマンドまで入力して おき、ヒットを確認したらSAキャンセルして連 続技まで叩き込めるように練習しておきたい。

③→+中P

ダッキングを使うほど距離が離れていないとき、 先端を当てるように使っていく技。ガードされて もスキがなく、投げの間合いにも入っていないた め、相手は(ブロッキングが怖くて)手を出しづ らいというメリットもある。ガードさせた直後、意 表を突いてそのまま近寄って投げるのも有効だ。

これら3つの接近手段を活用して密着状態へと 持ち込めば、ダッドリーの連係がスタート。間断 なく相手を攻め、致命の一撃を叩き込むのだ。

接近戦モードの狙い

実際に接近戦へと持ち込んだら、小回りの効く 通常技と、そこからのキャンセルダッキング及び ショートスイングブローを中心に、なるべく間合 いを離さないように相手を固めるのが基本になる ……のだが、実はこの固めはオトリ。真の狙いは、

- ①相手の割り込みを狙ったブロッキング
- ②ヒット確認から狙う連続技
- ③ガードしがちな相手に対する投げ

の3点にある。ありがちなのは立ち強Pなどの 間合いが大きく離れる技を当て、仕切り直しにな ってしまうケースだが、接近戦1回で打撃1発ぶ んのダメージでは割に合わない。立ち強Pは控え めにして、狙いは破壊力のあるコンボを当てるか、 ダウンを奪って攻めを継続するかに絞り、接近戦 での採算がとれるように立ち回ること。

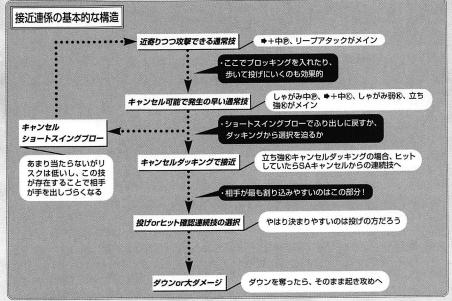
連係の組み立てかた

ここからは、接近戦での連係の組み立てについ て説明していこう。ダッドリーの通常技にはキャ ンセルの効くものが数多く存在するため、連係の バリエーションは膨大な数になるが、基本構造と しては右図のようにシンプルなものになる。まず はこれを参照してほしい。

連係のはじめにとりあえず刻んでおきたいのが →+中®とリープアタック。これらをガードさせ たあとはつなぎにちょうどいい間合いになってい るし、直後のブロッキングも非常によく効く。

連係の中核をなすのはダッキングとショートス イングブロー (左ページ囲み参照)。この2つの移 動系必殺技は通常技キャンセルから出して相手を 幻惑し、本命の選択を当てやすくするのが目的だ。 キャンセルをかけていく通常技としては、しゃが み中®・➡+中®・しゃがみ弱®・立ち強®の4つ が挙げられるが、相手にブロッキング方向を絞ら せないように使い分けていくことを忘れずに。

本命の選択肢として狙っていきたいのは、先ほ ども挙げた連続技&投げだが、ダッドリーの連続 技はヒット確認を行いつつ、ガードされていたら 連係へと戻せるのが強み(連続技ページも参照の こと) なので、状況によってスムーズに分岐でき るように練習しておくこと。また、投げについて は、レバー入れ投げとニュートラル投げがあるが、 前者はダメージが少し高くて距離も稼げ、後者は スタン値が高い(回復にもよるが)かわりに距離 は稼げないという違いがある。使い分けは微妙だ が、画面端に追い込むという目的のためには、レ バー入れ投げを多めに使ったほうがいいだろう。



起き攻めにひと工夫

ダッドリーで相手からダウンを奪える技は、せ っかく当てても距離が離れるものが多いため、画 面中央では起き攻めしづらい形になってしまうが、 画面端なら話は別である。中でも、画面端でレバ 一入れ投げを決めたあとなどは相手の起き上がり に技を重ねやすいので、積極的に起き攻めしよう。

また、このとき相手の起き上がりにパーソナル アクションのバラを重ねるという作戦も非常に有 効。このバラは削り能力のある飛び道具で、きち んと重ねればガードされてもブロッキングされて もこちらのほうが先に動けるし、ハンパなリバー サル技なら潰してしまうこともある。バラを重ね たあとは中段攻撃の➡+強®・下段攻撃のしゃが み弱®×2からの連続技・投げで選択を迫ろう。

POINT:

●接近戦モードでは、通常技キャンセルダッキング&ショートスイングブロ 一が連係の主軸となるが、それはあくまでブラフ。相手を幻惑し、本命の 「投げ」「ヒット確認連続技」「ブロッキング」の3つをキメていこう。

苦手とするキャラへの対策。

最後に、ここまでの基本戦術が通用しない、い わゆる「苦手キャラ」への対策を挙げておこう。

●ネクロ

リーチが長いため、地上からの接近がほとんど 通用しないし、跳び込みからの接近もジャンプ防 止の立ち強化などが怖くて跳びづらい。さらに、じ っと待っているとドリルからの攻めで一気に画面 端へ……というのが典型的なハマリパターンだが、 実はこれらの技、ほとんどがクロスカウンターで 返せる。ネクロ側は遠距離でこの技を見てもそれ ほど大きな反撃がないので、積極的に使おう。



跳び込みたいけどジャンプ防 企 上技が怖いというときには、 とりあえずクロスカウンター を出してみるといい



●まこと

地上ではまことの牽制技が強いので、遠巻きに してあまり手を出さないほうがいいだろう。そう なると向こうは跳び込みから攻めようとするはず だが、このとき厄介なのがジャンプ中®と剣。前 者はこちらのしゃがみ強Pで撃墜できるが、後者 はブロッキングするしかないのが苦しいところ。

また、唐草→立ち強P→強・疾風を食らってし まった場合、まことは弱・疾風と唐草による選択 をかけてくることと思うが、どちらも強・ショー トスイングブローで回避できる。覚えておこう。



ても、かわして反撃する

唐草からの連係は、立ち強 ®→強・疾風を食らったあと 最速で強ショートスイングブ ーを出してみよう



いぶきの地上技(特にしゃがみ中化)に技を差 し込みにいってもあまりいい結果は得られないの で、地上戦は遠距離からショートスイングブロー を振り回す程度にし、ダメージ源は跳び込みから のラッシュに期待しよう。逆に、最悪なのは接近 されて立ち弱®を刻まれるケースで、座高の高い ダッドリーでは脱出しづらい(ブロッキングを狙 うにしても、赤ブロッキングになることすらある)。 また、いぶきがしゃがんでいると立ち強®→EX マシンガンの連続技が入らないことにも注意。



いぶきに対しては、跳び込みからのラッシュが重要なダメ ージ源。地上戦はあまり付き 合わなほうがいい



特に危険なのは立ち弱の連打 による「固め」。手を出しても ロクなことがないので、じっ

FIGHT A NEW RIVAL!! リュウ 類類類類

波動拳の性能がとてもいいので、リーチの短さをカバーするのに役立つ。相手キャラとの間合いを見切って撃つのだ。その他には、電刃波動拳の総まとめと真・昇龍拳後の追い打ちも検証してみた。

強波動拳としゃがみ強∞を使っていく。

リュウというキャラは、実のところあまり牽制 技が強いとはいえない。牽制技の出し合いになる と、リーチの差で負けることが多い。そこで、強 波動拳としゃがみ強®を使っていこう。

強波動拳を使う時は、しゃがみ強心がぎりぎり 届かないぐらいの間合いで出すようにしよう。こ の間合いで強波動拳を撃つと、相手キャラのジャ ンプ途中や牽制技の出かかりにヒットさせやすい。 ブロッキングをされてもいいから、思い切って撃 とう。強波動拳を撃つ前に相手キャラの牽制技を



くらってしまう場合は、間合いを少し広めにとって、ときおり後方ダッシュを混ぜていこう (リーチのある技を出されるとくらう場合がある)。もちろん、後ろに歩いて牽制技をかわすことができれば、相手キャラの技の戻るモーションを狙って前方ダッシュで接近し、ラッシュにもちこむ戦術もある。ただ、相手側も牽制技は当てるように出してくるので、かわすのが厳しいこともある。また、前方ダッシュのタイミングが遅いと結局接近したあとに技をくらってしまうため、前方ダッシュの



代わりに強波動拳を使ったほうが安全だ。

強波動拳を使いこなせるようになったら、今度は勇気をもって1歩踏み込み、しゃがみ強®を出しにいこう。しゃがみ強®は、ガードさせると確かに突進型のスーパーアーツに反撃されてしまうが、それでも使っていける心強い技だ。よって、相手側のスーパーアーツゲージがMAXの時は、使うのを避けるようにしよう。

これであまり牽制技を出さなくなってきたら儲けもの。ダッシュで急接近し、しゃがみ弱®かりープアタックのどちらかを選んで攻撃する。それでもガードの比率が高くなり、画面端に追いやられてしまうのは否めないだろう。追い込まれたら、スキを見て巴投げを狙いにいくか、前方ハイジャンプで脱出する。このときジャンプを防止されることも考慮しなくてはならないので、やみくもにハイジャンプしていいというわけではない。この強波動拳を嫌がって、ジャンプさせることができれば作戦成功だ。あとは、対空戦で読み勝つことがカギになる。

対空勝負でダウンを奪え!

相手キャラがジャンプしてきたら、こちらがジャンプ攻撃をブロッキングすべきか、それとも相手が空中ブロッキングを狙っているのかを予測しなければならない。

ジャンプ攻撃をブロッキングした場合は立ち中 ®→中波動拳ですぐ落としにかかるか、着地後の 攻防でグラップディフェンスを仕込んだ弱昇龍拳 を狙うかになる。スーパーアーツが真・昇龍拳で あれば、ブロッキング後、ダイレクトにすぐ出し てしまおう。一方、空中ブロッキングを狙ってく る相手にはどうしたらいいのか? 一冊目のムッ クでも述べたように、いろいろとヒットさせるための工夫が必要だ。そこで、遠距離立ち中®をブ



このあと無理に昇龍拳は狙わず、遠距離立ち中®→中波動拳でいい。真・昇龍拳だけは直接出しにいこう

ロッキングさせて、なおかつキャンセルをかけて 必殺技を出してみよう。必殺技は、弱昇龍拳、EX 上段足刀蹴り、波動拳、強竜巻旋風脚、EX竜巻旋風脚などが挙げられる。対空技にしゃがみ強®を使わないのは、引きつけて出そうとするとジャン ブ攻撃に一方的に負けてしまう傾向が強いためだ。だが、キャンセルをかけるためには引きつけなくてはならない。これが使わない理由だ。使う時は早めに出すことになる。

それでは、必殺技を使い分ける理由を説明して いこう。

- ●弱昇龍拳……遠距離中®をブロッキングされたあとにジャンプ攻撃を出されても割り込まれない。
- ●EX上段足刀蹴り……追い打ちするのが目的。
- ●強竜巻旋風脚……弱昇龍拳をブロッキングしようとする相手に対して、タイミングをずらすのに

最適だ。これにEX竜巻旋風脚を混ぜれば、さらに 混乱させることができる。

●波動拳……基本的に使い分けるのは弱昇龍拳と強竜巻旋風脚でいいのだが、相手が遠距離立ち中 ®の空中ブロッキングに失敗すると、こちらは非常に困ってしまう。失敗されるとキャンセルして出した必殺技が不発してしまい、弱昇龍拳のスキにはショーンのハイパートルネードやダッドリーのローリングサンダーが入り、竜巻旋風脚にいたっては着地に反撃されてしまう。そこで登場するのが波動拳だ。波動拳であれば、着地したところにちょうど波動拳が重なる。ボタンは、弱か中で出すようにしよう。強と灼熱波動拳は、ガードさせることができずにすり抜けてしまう。この波動拳に対してブロッキングをしてくる相手にはあえて強波動拳を見せ、一瞬動きを止めるのも手だ。







跳んできたら直接昇龍拳は狙わず、遠距離立ち中®をブロッキングさせてしまう。もちろん、キャンセルをかけて必殺技は出しておくようにする、ダメーシ重視なら強竜巻旋風脚、安定させるなら波動拳を出せばいい。いろいろ使い分けて翻弄してやろう

グウンさせたら起き上がりを攻める!

ダウンさせることができたら、今度は起き上が りを攻める番だ。とにかく、密着状態になるまで 接近しなくてもいいから、前方ダッシュで近づき ブレッシャーを与えよう。一応、ダウンさせずと もスキを見てダッシュで接近して攻撃するという のもある。

相手キャラの起き上がりに出していく技は、し ゃがみ弱℃かリープアタック。クイックスタンデ ィングを取られるようなら1回ダッシュで接近し、 あとは歩いて間合いを調整しよう。必殺技で攻撃 してくるようであれば、ブロッキングも混ぜてい くようにする。しゃがみ弱化を選択した場合は、フ ローチャートの流れで攻めを組み立てることがで きる。リープアタックはしゃがみ中心に対してブ ロッキングを狙う相手に有効だし、逆にリープア タックを予測している相手には、しゃがみ中⑥→ 波動拳が狙える。鎖骨割り (◆+中®) は、リー プアタックのように跳ばないため、反応して立ち ガードしづらい面がある。もちろん、起き上がり に直接重ねて出すようにしてもいい。リープアタ ックも早めに出して埋め込むように出し、タイミ ングがバッチであれば昇龍拳が連続技になる(立 ちヒットだと難しい)。

ダッシュで接近した時は、密着状態になるので 投げという選択肢は外せない。しゃがみ弱®×2 は、ヒット確認からのキャンセル真空波動拳と真・ 昇龍拳狙い。しゃがみ弱®×2をガードされてし まったら、リープアタックか遠距離立ち中℃(下 段ブロッキングつぶし)、しゃがみ中®→波動拳を おこなおう。遠距離立ち中®はガードさせられな いこともあるため、出したあとにジャンプ防止と して立ち強化を出す連係も有効だ。近距離立ち中 **№を選んだ場合は、今度はそこから少し前に歩い** て、投げやしゃがみ弱®の選択が取れる。この「少 し前に歩いて」というのがポイントで、前ダッシ ュをしたときよりも、早く次の技に連係すること ができる。しゃがみ弱®×2→リープアタックの あとでも、この少し前に歩く戦術がとれる。しゃ がみ弱×2→リープアタック(しゃがみヒットす れば約4フレーム有利で、ガードされると約4フ レーム不利になる) のあとに少し前に歩けば、立 ち中のも近距離技になる。



昇龍拳で落とせたときは1回ダッシュで接近し、あとは少し前に 歩いて問合いを調整する

また、しゃがみ弱®×2発がヒットしようがガードされていようが、前ジャンプで相手を跳び越し、下降しかかった時に強竜巻旋風脚を入力することで、相手キャラの後頭部を直撃させることができる。ただし、下をくぐり抜けて上方に攻撃判定のある技を出されると、強竜巻旋風脚のコマンドは逆入力となり、一方的に負けてしまう。

相手側がダウンした時に、クイックスタンディングをとらなかった場合は密着状態になるため、先ほど述べた前ダッシュからのしゃがみ弱®×2、投

げ、近距離立ち中®、それと鎖骨割りや埋め込み リープアタックが狙える。ここで、あえて後ろダ ッシュという選択を取ってみよう。これはグラッ プディフェンスを狙っている相手に有効で、後方 ダッシュで相手キャラの投げをかわし、投げ失敗 ボーズ中に攻撃を叩き込むというものだ。ただ、失 敗ポーズを見てから攻撃したのでは間に合わない ので、決め打ちでしゃがみ中®→灼熱波動拳か、再 び前ダッシュをして投げを狙うにしよう。







真ん中のしゃがみ弱をから、左右のどちらかを選択する。分岐はこれだけではないので、フローチャートも参考にしてほしい。リーブアタック 後は、ブロッキングが狙い目だ。常に裏をかいた選択をしたい。逆に相手がブロッキングを狙っている場合は、下の写真にある選択が有効だ







リーブアタックをヒットさせたときなどは、この戦法が有効だ。少し前に歩くだけで投げ間合いに入るし、立ち中®が近距離技にもなる。近距離立ち中®からも投げにいけるが、近距離立ち中®→少し前に歩いて近距離立ち中®というのはできない

鳩尾砕きも使っていこう

起き上がりに重ねて出す技の1つに、鳩尾砕き (◆+強®) も使ってみよう。ガードされてもリュウのほうが先に動け、そこから様々な選択が取れる。表を見ると「前へ少し歩いてからの3択」とあるが、これは、投げ、近距離立ち中®、しゃがみ弱®のこと。鳩尾砕きと鎖骨割りは、鳩尾砕き

の性能を知っている相手に使える。一応しゃがみ 弱®から鳩尾砕きを出す戦法もあるが、なにせ攻 撃発生時間が遅いため、相手によっては反応して 投げられたり、ブロッキングをされる危険性がある。 ヒットしていれば表に掲載されている技が連続 技になる。

鳩尾砕きをガードされたときの選択	鳩尾砕きヒット確	認から狙う技
・しゃがみ弱®・遠距離立ち中®	●しゃがみヒットなら	●立ちヒットなら
・鳩尾砕き・鎖骨割り	・昇龍拳	・EX昇龍拳
・ブロッキング・リープアタック	 ・真空波動拳 	
前へ少し歩いてから3択をかける	真・昇龍拳(どちら	の状態でも可能)

電刃プロダクション〜虹の彼方に……~

電刃波動拳はボタン押しっぱなしで充電しないと意味がない。しかし、普通に使ったのでは充電中に反撃されてしまう。そこで、色々なプロセスを考えてみた。……その前に、レバーとボタンをどれくらい使えば早く充電できるのかを説明しよう。電刃波動拳を入力する時は、必ず強®(薬指)で押すようにする。こうしておけば、弱®(人差し指)と中®(中指)を交互に連打することができるからだ(キックボタンは関係ない)。この間、レバーはぐるぐる回しておく。このボタン連打とレバー素早く2回転させることで、3段階まで充電することが可能だ。

当然、回転速度と連打が遅ければ、3段階まで充電することはできない。ちなみに、4回転で4段階、6回転以上で5段階となる。スタンゲージの長さがリュウ、ケンタイプであれば、空の状態からでも4段階まで充電すればスタンさせられる。それでは、具体的な戦術の説明に入ろう。

●巴投げ波動電刃

最もオーソドックスなパターンで、戦術的にも狙いやすい。リュウが画面端(完全に画面端でなくてもいい)を背にしている時に使い、巴投げを使って相手キャラを画面端に放り投げる。あとは、起き上がりに弱波動拳→電刃波動拳(◆◆→弱 ®◆◆→強®と入力)をおこなうだけだ。ただし、波動拳のガード硬直は短いので、すぐ出して電刃波動拳を当てるためには2回転までが限度になる。

ただし、これでヒットさせてもスタンさせられなかった場合はスーパーアーツ級の反撃が入ってしまうため、多少欲張って充電しよう。それに、スタンさせるためにも、ある程度ダメージも与えておきたいところだ。

●早出し対空しゃがみ強®波動電刃

相手キャラがジャンプをしてきたら早めにしゃがみ強®を出して落とし、着地に波動拳→電刃波 動拳を狙う。形としては、巴投げ波動拳→電刃波 動拳の派生した感じになる。

●ブロッキングしゃがみ強®直接電刃

画面端に追い詰めている時に有効な連係で、ブロッキング後にしゃがみ強®を出し、直接キャンセルをかけて電刃波動拳を出すといったものだ。ブロッキングをするためには、相手側に技を出させなくてはいけない。そこで、しゃがみ弱®からの連係を使ってみよう。しゃがみ弱®→リープアタックと組み立てたあとなどは、格好の狙い場所だ。さらに、この連係をおこなう前にジャンブ防止として出した立ち強®がヒットしていれば、スタンゲージを蓄積させておける(ジャンプ途中にヒットしていればなおいい。着地前に、波動拳→電刃波動拳も狙っていける)。

なお、2回転までなら、ほぼ連続技として成立 させることが可能だ。

●スタンゲージの長いキャラ専用連係

スタンゲージの長いキャラに対して無理に電刃

波動拳を選ぶ必要はないが、一応確実にスタンさせる連係はある。やり方は、やはり技を出させてブロッキングをし、今度はしゃがみ強®キャンセルEX上段足刀蹴りを狙うのだ。ヒットさせることができたら、吹っ飛んできたところに強竜巻旋風脚を当てる。これで相手キャラを画面端近くに追い込み、あとは起き上がりに近距離立ち強®を重ね、キャンセル強昇龍拳→電刃波動拳を出せば完成だ。ガードさせることで、EX上段足刀蹴りで使った分のスーパーアーツゲージをため直せる。

さらに強みになっているところは、相手キャラの強昇龍拳のガード硬直中に、こちらは2回転でで3段階まで溜められるところにある。ここで電刃波動拳を発射すると、相手はガードブロッキングでしか回避法がないのだ。他には、立ち強®と強昇龍拳をブロッキングするしかない。

だが、画面端近くだとEX上段足刀蹴りのあと に強竜巻旋風脚を当てられないので、使用される ことはあまりない。画面端であれば、しゃがみ強 ®→電刃波動拳を使えばいいわけだから……。

巴電刃~不吉な予感~







一番オーソドックスな連携なので、電刃波動拳をあまり使ったことのない人はここから入るといい。 画面端に追い詰められているときに使っても関合いか離れず距離もかせげないので、 若干画面中央よりで使ったほうがやりやすい

早出ししゃがみ強®波動電刃~気がつけば目の前に~







相手が選距離立ち中®をブロッキングしてこないようであれば、この連携が使える。ただし、しゃがみ強®の硬値時間が少し長めなので、すぐに出そうとすると波動拳が出す、直接電刃波動拳が出てしまうことがあるので気をつけよう

ブロッキングしゃがみ強P直接電刃~抱いた夢は、我が手中にあり~







一番美戦的で、なおかつスタンさせやすい連係だ。ブロッキングをするまでが大変だが、リーブアタックやしゃがみ弱化からの連係を使って相手に反撃したくなる状況づくりをしていこう。この前に、多少なりともスタンゲージを蓄積させておきたい

どんなキャラもこれで確実スタン~友よ、やすらかに……~







スタンゲージの長いヒューゴーやダッドリーでさえも、スタンゲージが空の状態からでもスタンさせることのできるのがこの連系だ。ここまでやるのはかなり難しいが、人生の中で1度はやっておきたい

スーパーアーツゲージの活用と真・昇龍拳後の追い打ち

灼熱と真空竜巻で意表を突く

スーパーアーツのゲージがMAX状態になっているとき、スーパーアーツを決めたくなるのが人情というもの。だが、もったいぶってばかりいると、使わずじまいで終わってしまう時もある。決めどころがないからといって、バクチで放出してしまうよりはEX技に使った方がいい。特に、真空波動拳はその代表格といえる。そこで注目したいのが、灼熱波動拳とEX空中竜巻旋風脚だ。

灼熱波動拳はガードされてもまったく反撃を受けないため、近距離での使用が可能だ。密着状態 よりも少し離れた間合いで不意に出し、反撃を誘



うのが狙いだ。ガードさせたら、ブロッキングを 仕込んでおく。ブロッキングに成功したら、しゃ がみ強®→EX上段足刀蹴りを決めよう。画面端に 追い込んでいる時に使うと効果てきめんだ。

使用場面はここだけでなく、強波動拳を使う要領で出してみてもいい。しゃがみ中®→灼熱波動拳も使っていこう

EX空中竜巻旋風脚は、グラップディフェンスの 均衡を崩すのに使える。例に挙げてみると、リュ ウが前ジャンプをして、相手キャラの通常技対空 をブロッキングしたとする。この時、すぐ技を出 してもいいが、ブロッキング仕返される場合もあ るので、着地にグラップディフェンスが発生しや すい。そこで、着地前にEX空中竜巻旋風脚を使う のだ。こうしておけばグラップディフェンスにな ることはないし、着地に投げとグラップディフェ ンスを仕込んだ昇龍拳を使い分けておけば、かな り相手を混乱させることができるだろう。画面端 でEX竜巻旋風脚がヒットした場合は、追い打ちで EX昇龍拳が入る。灼熱波動拳は2ヒットでおしま いなので、追い打ちはできない。







本来なら着地グラップティフェンスになるのが「Srd」のセオリーだが、その均衡を突き崩すためにEX竜巻旋風脚を使っていってみよう。入 力が遅いと着地してしまうので、少し早めの入力を意識したほうがいい。たまにやるだけでも効果がある

真・昇龍拳後の追い打ちはどれ?

真・昇龍拳がヒットしたあとは、落下してくるキャラに追い打ちが可能である。追い打ちできる技は、ジャンプ強®、前ダッシュ立ち強®、強波動拳、強竜巻旋風脚、強上段足刀蹴りと、かなり豊富にある。地上にいるキャラに真・昇龍拳を当てた時は、着地に強竜巻旋風脚をすぐ出すことで当てることができる。だが、対空技として使用して(例:昇龍拳→真・昇龍拳)空中ヒットさせてしまうと、落下時間に誤差が出てくるため、強竜巻旋風脚での追い打ちが厳しくなるのだ。こんな時は、ジャンプ強®か前ダッシュをしてから立ち強®を出すようにしよう。ジャンプ強®は、頂点にさしかかったあたりで出すといい。

ちなみに、ジャンプ強®と前ダッシュ立ち強®は、真・昇龍拳が空中、地上のどちらでヒットしようが、安定して追い打ちできる。上段足刀蹴りは、地上ヒットの時に使用しよう。かなり当てにくいので、通好みにおすすめだ。



安定したいならば強&を使っていき、ダメージを与えたいなら必 殺技を狙おう。画面端なら前ダッシュ昇龍拳が入る

通常投げと前方転身は、グラップディフェンスか

バクチ昇龍拳で返すしかない。ただ、ここまで読

みきるのはほとんど不可能なので、投げられるの

は致し方なしとし、ガードしてからの立ち強®に

的を絞るのもありとしよう。そのためにも、雷撃

また、ジャンプに反応できるのであれば、垂直

ジャンプ強®で落としにかかろう。波動拳を撃つ

蹴はブロッキングできるようにしておきたい。

間合いで反応できればかなり有効だ。

苦手とするキャラへの対策

vs雷擊蹴

ユンとヤンには雷撃蹴という技があるため、跳んできたから昇龍拳で落とすとか、立ち中®をブロッキングさせたりという戦法が、非常にやりにくいキャラである。そのため、しゃがみ中®やしゃがみ強®を出していくこともままならない。むやみに出してしまうと、そのスキに雷撃蹴で急襲され、そこからラッシュにもちこまれてしまう。

地上戦ではしゃがみ強®が届かない間合いを保とう。この間合いならば、相手側がリュウに届く通常技は遠距離立ち中®ぐらいしかなくなる。が、ユン、ヤンは歩く速度が速いので、前に歩いてから、遠距離立ち強®やしゃがみ中®を差し込まれる可能性が高い。相打ちの可能性もあるが、波動拳で押し返していこう。また、いきなりくる鉄山靠や絶招歩法、快砲からの投げなどにも気を配らなければならない。これこそ、画面端に追い詰められてしまうのもやむを得ない。

雷撃蹴をガードした場合は、再び雷撃蹴、通常 投げ、前方転身、打撃技、ターゲットコンボ(ユ ンの場合)のいずれかの攻撃を予測して対応しな くてはならない。これがまた厳しいのだが、雷撃 蹴とターゲットコンボ2択の場合は、ほんの一瞬 だけしゃがみガードをしてから、立ち強®を出す。 これなら、一瞬ガードすることでターゲットコン ボはガードできるし、ジャンプされても立ち強® を当てることができる(ごくたまに遠距離強®に なり、出すのが遅いと当てられないことがある)。







とにかくキツイ雷撃跡を使ったラッシュ。ガードをしたら、一瞬ガードで様子見するのがミソ。「攻撃がこないな……」と思ったら、迷わず立ち強予を出してしまおう。投げをくらうのはイヤだが、連続技で大ダメージをくらうのはもっとイヤだからね

123



FIGHT A NEW RIVAL!! いぶき気管理療

通常技から必殺技、果てはスーパーアーツに至 るまで、微妙なバランスの上に成り立っている いぶき。あらゆる要素をバランスよく昇華し、 そこに脆さを補う慎重さと攻撃力不足を補う大 胆さが必要になる。忍びはすべてに万能に……。

多彩なジャンプ攻撃を生かせ」

じっくり立ち回ろう

いぶきは、攻めと守り(押しと引き)のバラン スの難しいキャラだ。注意すべき点は「威力は低 いが、当てやすい攻撃が多い」というところ。う まく攻撃を散らして、少しずつ、確実にダメージ を与えていきたい。

そのためには"あせらない"ということが重要 なわけだが、幸い防御関連のネタは充実しており、 空中戦の選択肢も豊富。あとは地上戦をいかにこ なすかだけ。しかし、地上戦は攻めや守り、牽制 などさまざまな要素が絡んでくるため、まずは分 かりやすい、攻め込むときの跳び込みネタ関連か ら見ていこう。

豊富なジャンプ攻撃

いぶきのジャンプ攻撃というと、真っ先に思い つくのが空中ターゲットコンボと、ジャンプ中® だろう。しかし、いつもこれだけを使っていたの では、すぐにタイミングを絞られてしまい、対空 ブロッキングの的となってしまう。そこで、いく つかの技を打点を変えて出していき、相手に対空 ブロッキングのタイミングを絞らせないようにし ていこう。

跳び込むときの代表的な使用技は表①のとおり だが、通常時もっとも簡単にタイミングをずらせ るのが、ジャンプ弱®とジャンプ強® (強®)。特 にジャンプ弱®は発生が早く、着地直前のぎりぎ りで出すことができるので、対空ブロッキングの タイミングをはずすにはもってこいの技だ。きち んとぎりぎりで出して、着地後もいいタイミング で技を出せれば、立ち弱心や立ち中心につなぐこ

垂直ジャンプ、斜めジャンプの両方で使えるの が弱苦無。これも着地直前で出すことで、相手の 対空ブロッキングタイミングをはずすことができ、



低打点で跳び込むときは、空中にいるあいだ時間的余裕があるので、しっかり空中ブロッキングを仕込んでおき……

主な跳び込み技と打点の振り分け (対地)

打点高い J強P→J中® J強P J中® 打点低い J弱® 弱苦無 J弱®→J強® EX苦無 打点調節可

地上の技につなぐことができる。この弱苦無を使 った場合の、ジャンプ強®(あるいはそこからの 空中ターゲットコンボ)を高い打点で当てたとき とのタイムラグは、最高でじつに15フレーム。 あくまでこれは最高の数値なので、実戦でこのと おりの差をつけるのは難しい。しかしここまでの 時間差を作らなくても、高め打点の強®やターゲ ットコンボと着地直前の弱化、弱苦無で、対空ブ ロッキングの猶予時間を越えた時間差ヒットは実 行可能。さまざまな理由から跳ぶ機会の多くなる いぶきだけに、地上にいる相手に対する跳び込み だけは高確率で成功させたい。

SAゲージに余裕のあるときは、EX苦無も使っ てみよう。これも着地直前で出すわけだが、EX苦 無は地上の技につなげやすく、また発射タイミン グを遅らせることで(4P目のEXTRA-TECHNIQ UE 参照) 最大の時間差を作ることができる。ま たこの場合、ヒットしたときには、着地後一瞬前 進できるほどの余裕ができる。タイミングをはず しつつ着地で確実に連続技につなげられるのだか ら、これを使わない手はない。画面中央付近なら、 少し歩いて立ち中®、端なら近距離立ち強P、近 距離立ち強®からのターゲットコンボが入る。

なお、低打点で技を出す弱心や苦無のときは、空 中ブロッキングの仕込みを忘れないように。



超低空で攻撃。着地で連続技につなげ! ジャンプ弱®から立ち弱K、立ち中®につなぐのは難度が高いが、苦無からだと楽

各跳び込みの最大時

※単位:F(フレーム)=1/60秒



(32F)

8





J弱K



16 (47F)

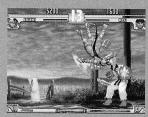
弱苦無



17 (48F)

21 (52F)

EX苦無



EX苦無(レバー入れ続け)

124

地上で優位に立つために~初手が重要

中間距離で攻勢に出るには?

次は地上での、攻勢に出て固めにいくための基 本行動を見ていこう。

お互いが地上で様子をうかがっているようなと きに第一手として有効なのが、★+中化。中間距 離から不意をつくように出していき、先端部分を 触れさせていく。鋭く足元へ斬り込むので、命中 率は高い。ガードされた場合、たとえ先端部分で も6フレーム不利となってしまうが、この場合は 間合いが開いているので痛烈な反撃は受けにくい。 地上でのリーチに難のあるいぶきにとっては、中 間距離でこれほど自信をもって繰り出せる攻撃は ほかにない。★+中⑥を当てたあとの代表的な行 動は、表②に示したとおり。

もう一つ、より攻撃的な選択として、遠距離立

中スラ(★+中®)ヒット後の代表的な選択肢

→ リープ (特に闇時雨選択時)

[やや遠い] → ジャンプ中®でめくりにいく

[やや近い] → 立ち中®やしゃがみ弱®で攻撃

- → 遠距離立ち弱®で固めにいく

→ 投げる



ち弱®を使っての"押し"というものがある。

遠距離立ち弱Pをヒットまたはガードさせたあ とはさまざまな行動がとれるようになっているわ けだが、6フレームもの有利時間があるので、こ こは攻勢に出たい。その多彩な選択の数々は表③ にまとめてあるが、中間距離からいきなり踏み込 んで遠距離立ち弱®を当てにいくには、ある程度 相手プレイヤーの性質が分かっていないときつい。 当然、相手キャラによっても有効度がだいぶ違っ てくる。しゃがんでいる状態に遠距離立ち弱®が 当たらない(空振りしてしまう)キャラに対して は、要所で使っていく程度にとどめておこう。

なお、表③のなかには含まれていないが、飛燕 も意外にあなどれない必殺技。特に霞朱雀セレク ト時のEX飛燕は、あらゆる場面から狙っていきた い。立ち弱®からも当然狙っていける。

表③: 遠距離立ち弱Pヒットorガードからの有力な攻勢技

3X 3) - 13	部に魅力し始ら	こうけい ハ	ートからの行力や攻勢な
リターン	技名	ガードされた 時の硬直差	
-	遠距離立ち弱®	+6F	攻勢維持
-	しゃがみ弱®	+3F	かく乱、攻勢維持
★	めくり(J中®) (鎧)		弱®先端の間合いから。 着地後(鎧)やEX風斬りも
	一歩踏み込ん で立ち中®	+1F	各種必殺技、攻勢維持
	リープアタック (鎧)(闇)	-3~+4F 前後	かく乱、攻勢維持、近けれ ば雷打、(鎧)、(闇)、スト ックがあればEX風斬りも
	しゃがみ強®、 立ち強®	(*)	しゃがみ弱®からのタ イミングずらし。立ち 強®により状況変化
	→ +中 ® (闇)	+9F	攻勢維持、ヒット時 (闇)確定
	築地越え (霞)(鎧)	_	かく乱&奇襲、攻勢 維持。低空苦無など
	霞駆け	_	奇襲、投げ。手を出してく る相手にはブロッキングを 仕込むのも有効
小	立ち中® (闇)	+6F	下段ブロッキング対策、牽制。遠立ち弱®よりリーチが長い。置いておくように

※スーパーアーツの略号のついているものは、そのスーパー -ツセレクト時にはリターン(見返り)が大きくアップし、 重要度の増すものを示している。例えば立ち中Pなら、闇時 雨セレクト時には使用頻度の高い技になる

地上で優位に立っために一固めていてう

固め~攻撃続行

◆+中心や遠距離立ち弱®からの連係、また跳 び込み後などは、技をうまく連係させていき、そ のまま攻勢を維持したい。基本的なループなら、 上記の表③にあるもので十分なのだが、表③以外 のもので相手を固めていくのに便利なのが、中の 旋と、立ち弱®→中®、近距離立ち弱®→中®→ 強Pの2つのターゲットコンボだ。

中の旋は、2発目で止めればガードされても2 フレームしか不利でない。ブロッキングを仕込み つつ、再度立ち中心などからの攻撃を用意して、 相手の対応を見ていこう。ヒットしていれば確認 して3発目まで出す。その場合立ちヒットで1フ レーム、しゃがみヒットで3フレームの有利とな る。わずかとはいえ、優位なことにかわりはない ので、強気に立ち中®などで攻撃していこう。遠 距離立ち弱®やしゃがみ弱®で刻みに戻るのもい い。この中の旋はおもに立ち中®からキャンセル で出していくが、遠距離立ち弱®から出すのも悪 くはない。

立ち弱®→中®と近距離立ち弱®→中®→強® のターゲットコンボは、ガードされても前者が4 フレーム、後者が3フレームの有利で次の行動に 移ることができる。後者は座高の高いキャラ以外 には空振りしてしまうが(連続技ページ、連続技 E参照)、ヒット確認が容易なため、ヒット時には 旋や雷打といった技につなげて大ダメージを期待 でき、ガードされていたらそのまま連係に移ると いったことが実行しやすい。一部の高座高キャラ に対して使っていくことで、接近戦での固めを楽 に展開することが可能だ。

前者は初段の立ち弱®が、しっかり上下どちら のブロッキングでもとられてしまううえに非常に リーチが短い、という欠点があるが、全キャラに 対して使用していけるので汎用性は高い。ここか ら表③にあるような技群で連係させていったり、 キャンセルで旋や飛燕、霞駆けを出したり、たま には歩いて投げにいくなどして単調なリズムにな らないように注意していこう。



立ち中心、TCなどと合わせて使うのメイン攻撃技である中旋。遠立ち

引きと牽制も重要

対戦においては、"押し"だけでは勝てないのが この世の常。いくら上下に散らそうが、常に攻撃 していたのではブロッキングでとられる確率は増 す一方。昇龍拳やスーパーアーツでの割り込み、 反撃も怖い。どんどん固めていって、手数で圧倒 したいいぶきだが、その心理を逆手にとっての"引 き"で緩急をつけた闘いをしたい。

表③にあるような技群を組み合わせて固めにい っているときでも、たとえば立ち中心や築地越え のあとにガードを固めて反撃を待ってみたり、霞 駆け→投げに対する反応のいい相手には、いつも よりやや遠くから霞駆けで接近し、反撃や投げス 力りを期待してみたりする。

中間距離では、前後に動きながらしゃがみ中化 を何もないところに置いておくように出して牽制 しつつ、相手の方から接近してくるのを待つ。い ぶきは対空の引き出しが多いので、この間、対空 技のことを忘れず念頭に置いておき、跳んできた ら必ず落として、そこから攻勢に転じる、それく らいの気持ちでいこう。

ただしこのとき、単純に後退したのではすぐに 後ろがなくなってしまうので、⇒+強®やバック ジャンプからの苦無などで牽制しておこう。

防御~無駄な血を流さないために~

七色の対空技

いぶきは非常に多くの対空防御法を持ち合わせている。相手が高い位置にいる間にこちらもジャンプして落とす空対空から、近距離〜遠距離の地対空、空中投げやジャンプして逃げてしまう方法などじつに多彩だ。当然、相手キャラや相手プレイヤーに応じて有効であったりなかったりするので、正確に使いこなすのは難しい。しかし、これらを的確に利用できれば、ダメージ効率、攻勢に出るチャンスは確実に増すだろう。

まずは直接迎撃から

相手プレイヤーが、跳び込んでくるときに空中ブロッキングを仕込んでくるかどうか分かるまでは、直接攻撃で撃墜していこう。様子を見つつ、相手が跳んでこなかったら苦無を投げて牽制したい、そんなときには垂直ジャンブ弱®を中間距離くらいで、跳んできたら即落とす、という場合は弱風斬りを使う。

相手が空中ブロッキングを使って跳び込んでくると分かったら、こちらも対空ブロッキングと、多段の対空技で対応していく。いぶきの対空技をブロッキングでとり慣れている相手で、◆+中®→強®→キャンセル風斬りなどをブロッキングしてくるなら、立ち中®→キャンセル中旋が、微妙に遅いタイミングで迎撃してくれるはずだ。最終手段として、しゃがみ強®をハイジャンブキャンセルして、跳ぶと同時に斜めジャンブ弱®を出す、というのもあり、リスクは大きいが効果は高い。

打点高めの対空防御

風斬り

垂直ジャンプ弱® 直接落とす、ブロッキングにもある程度対処可能 対空中ブロッキング、判定 の大きいヒューゴーなどに

特に有効

段数を変えられる

【打点低めの地対空防御

間隔 広い

三種の神器~スーパーアーツ~

『3rd』のいぶきのスーパーアーツは、どれも魅力があり、どれにも欠点がある。また、それぞれであまりに効果・特性が違うため、選んだスーパーアーツによって戦法や使用技の比率にかなりの影響がでる。スーパーアーツ選択の影響をもっとも受けるキャラの一人ではないだろうか。

すべてが一長一短なので、プレイヤーが自分の 腕や好みで、また相手するキャラに応じてどのス ーパーアーツにするか悩める……。これは幸福で 贅沢な悩みといえるだろう。

霞朱雀

霞朱雀は、3つのなかで、もっとも安定した戦力になるスーパーアーツだ。唯一SAゲージが2本以上あるという点が一番大きな理由だが、霞朱雀そのものの性能が向上し、霞朱雀をきちんと攻撃に使用できるというのも重要。空中から放てる超多段飛び道具で、体力の削り量が多い、という特殊性もポイントだ。ガードされているときに、調



霞朱雀セレクト時には、積極的にEX飛燕を使っていこう。また密着リープ後などに出すEX風斬りからの霞朱雀も有効

子にのって気合いいっぱいレバガチャ&ボタン連打をして上空高く舞い上がったりさえしなければ、中間距離くらいで使用しても、まず反撃を受けることはない。何気ないことだが、防御、奇襲など至近距離から放つことも多いので、安心して出せるようになったというのは重要だ。

さて、前述したとおり、霞朱雀はSAゲージを3本までストックできるので、数々のEX必殺技を存分に使用できるのが強み。単発で使用しても強いEX飛燕が、霞朱雀と合わせることでより強力になり、起き上がり時のほか、相手に押され気味な場面で出すことが多いEX風斬りが、スーパーキャンセルして霞朱雀を出すことで安全なリバーサル・割り込み技になる。EX飛燕ヒットからのヒット確認→霞朱雀は簡単なので、連係のなかにどんどん組み込んでいこう。ほかにも、築地越えからの苦無→霞朱雀という奇襲が強みになり、築地越え→低空苦無という連係を本格的に使っていけるようになる。



鎧通し

遠距離立ち強⑥(遠距離)

前作より破壊力がダウンしたとはいえ、それでも全体力の40%前後を奪う一撃必殺の投げ、鎧通し。前作と違い、密着時の扱いが完全な投げになったのは一長一短あり、といったところだが、投げの間合いが狭くなったのはなかなかきつい調整だ。打撃(ビーム)になったときの発生も非常に遅く、スキも甚大。捕らえて投げることに失敗したときは、少なからずダメージを覚悟しなければならない。

しかし、攻撃力ダウンが目立ち、耐久力(防御力)も低いいぶきにとっては、ワンチャンスで40%前後のダメージ与えられるというのは、やはり捨てがたい魅力。立ち中®やしゃがみ弱®からキャンセルで震駆け、築地越えで真裏に着地、空中ブロッキングを仕込みつつの空ジャンプ、密着するようなリープアタック、対空ブロッキングからと、狙える場面は意外に多い。強気にいこう。



霞駆け、築地越えで密着するほかにも、リーブアタックで密着 するというオーソドックスな戦法も忘れないように

闇時雨

[3rd] での新スーパーアーツである闇時雨は、微 妙なバランス調整で、初心者から玄人まで幅広く 対応できるようになっている。しゃがみ弱®×2 →闇時雨やリープアタック→闇時雨は難しい、と いう人がいても、立ち中®→ヒット確認闇時雨や →+中R→闇時雨といった少し練習すればすぐに できるようになるような連続技まであるので、さ まざまな状況、いろんなプレイヤーに必ずチャン スがやってくる。また、SAゲージが非常に短い ので、1ラウンド間に複数回、使用のチャンスが やってくることも少なくない。この回転率の高さ を考えれば、それほど臆することもない。ガード されても致命的なスキにはならないので、とにか く数を出していくのが大切だ。

ほかのスーパーアーツ同様、闇時雨セレクト時 も、一部の技の使用頻度が上がる。まず重要度が 飛躍的に上昇するのが、立ち中®。遠距離立ち弱 Pに混ぜてたまに出し、ヒットしたらノーキャン セルで闇時雨だ。次に➡+中優とリープアタック も使用頻度が上がるだろう。立ち中心や★+中心

からの連係が、より効果的に、より重要になる。し ゃがみ弱®×2→闇時雨は操作自体は高難度だが、 1発目のしゃがみ弱®が当たってからいざ闇時雨 発動の弱®ボタンを押すまでに意外に長い時間が かかっているので、多少慣れさえすればヒット確 認は実はそれほど難しくない。是非マスターした いところではあるが、狙うチャンスはたくさんあ るので、あまり固執することもないだろう。

さてここで、右の表の説明を軽くしておこう。 「中心→リープ」の欄にあるのは、立ち中心を ほぼ密着でヒットorガードさせたあとに、すぐリ ープアタックを出してヒットさせるには(届かせ るには)、「中®→中®とボタンずらし押し」でリ ープアタックを出す必要があるのか、それとも普 通に出せばいいのかを示している。これがヒット したときは、先端ヒットなので闇時雨が連続技に なる。中央と右端の欄は、近距離立ち強化で浮か せたあと「落下する相手キャラの裏側に霞駆けで 回り込むにはどのタイミングで立ち中®を当てれ ばいいのかしを示している。立ち中⑥→霞駆けで 翻弄し、投げたり下段からの闇時雨を決めよう。

	中®→リープ		ち強®浮か →中霞駆け	// 中(E	
春麗	ずらし	前	普通	後ろ	普通
まこと	ノーマル	"	遅め	11	普通
Q	ずらし	//	弱で	11	普通
トゥエルヴ	ずらし	"	弱で	後ろ早め	前遅め
レミー	ノーマル	"	普通	後ろ	普通
ユン	ずらし	"	普通	後ろ一瞬	前進する
ヤン	ノーマル	"	普通	11	11
アレックス	ノーマル	"	普通	後ろ	普通
豪鬼	ノーマル	"	普通	"	//
リュウ	ずらし	11	//	"	"
ダッドリー	ノーマル	"	//	//	//
ネクロ	×	"	//	後ろ早め	前遅め
いぶき	ノーマル	"	//	"	11
オロ	ノーマル	"	//	後ろ早め&かなり	歩く 歩くキツイ
ショーン	ずらし	"	//	後ろ早め	前遅め
ケン	ずらし	"	//	"	11
エレナ	×	"	//	"	11
ヒューゴー	ノーマル	"	//	前	ij
ユリアン	ノーマル	"	//	前	ij

EXTRA-TECHNIQUE

細かなネタも駆使する

ここでは、状況に応じて使い分けることで、基 本行動よりいい結果が得られるであろう情報やテ クニックを紹介、解説していこう。

- ●近距離立ち強®→追い打ちのバリエーション
- ハイジャンプ強P→→+中®
- ・しゃがみ強®→ハイジャンプ中®でめくり

対空ブロッキングのあとに多用する浮かせ技の 近距離立ち強化。このあとの追い打ちは、威力重 視なら垂直にハイジャンプしての空中ターゲット コンボ、ジャンプ強®→◆+中®がおすすめだ。 あまりに基本すぎてつい忘れがちだが、あなどれ ない減りを見せる。また、攻勢を維持しつつ一気 に攻め切りたいときは、しゃがみ強®から斜めに ハイジャンプして、相手の着地際をめくりにいく のもいい。

●EX苦無レバー入れっぱなし

これは冒頭の跳び込みの解説中でも多少触れた が、EXの苦無は、コマンド入力後レバーを前方向



に入れ続けることで、発射タイミングを4フレ ム遅らせることができる。しかも発射角度が横方 向にずれる…つまり浅い角度で遠くまで飛んでい くので、遠距離でバックジャンプしながら苦無を 飛ばすときに重宝するほか、跳び込み時に低空で 使えば、相手キャラへの到達が一瞬遅れるため、着 地してからの連続技も入れやすい。はっきりいっ てEX苦無は、すべてこのレバー入れっぱなしでい いのではないか、というほどだ。

●1Pいぶきと2Pいぶきの体型の謎?

必殺技・築地越えを、画面端に立つ「通常ジャ ンプではめくれない相手」に対して使用した場合、 1Pいぶきは相手キャラと画面端のすき間に入り 込むことができるが、2Pいぶきは絶対に入れな い。霞朱雀、鎧通し選択時には多少、気になる。

苦手とするキャラへの対策

対ちびキャラ

2D格闘ゲーム界に於いては、体の小さいキャ ラというのはとかく組みしづらく、やっかいなこ とが多い。かく言ういぶきも小さいキャラだが、近 ~中間距離でペースを握るのに重要な役割を果た す遠距離立ち弱®が当たらない相手と闘うのは、 地上戦の、それも接近戦で、つらい闘いを強いら れるということである。しゃがまれていると空振 りしてしまう相手は右の表のとおり。×を記して あるのがそのキャラだ。逆に遠距離立ち弱®を(体 型的に) 当てやすい、もしくは持ち合わせている 技の都合上弱®を使いやすい相手には◎が記して ある。○は普通に、しゃがんでいても当たる、と いう相手だ。

これら遠距離立ち弱®に頼れない相手に対して は、近距離では立ち中®としゃがみ弱®の頻度を 上げて健闘し、あとはその前後でいかにダメージ を稼ぐか、ということになる。密着に近ければ投 げを多用するとか、立ち状態の技をばらまいてく ることの多いエレナに対しては⇒+強®を多めに 使うとか、よく跳んでくる春麗に対しては対空重 視、逆に地上戦を挑んでくる春麗に対しては跳び 込み重視、といった具合だ。

	弱®	中心めくり	端めくり	備考		弱®	中®めくり	端めくり	備考
春麗	×	0	0		ダッドリー	0	Δ	0	逃げ弱®が中段
まこと	0	0	0		ネクロ	0	\triangle		
Q	0	0	×	逃げ弱®が中段	いぶき	×	0	×	
トゥエルヴ	0	0	0	逃げ弱®が中段	オロ	×	0	0	
レミー	0	0	×	逃げ弱®・弱®が中段	ショーン	0	\triangle	0	逃げ弱®が中段
ユン	×	0	×		ケン	0	\triangle	0	逃げ弱®が中段
ヤン	×	0	×		エレナ	×	0	0	
アレックス	0	0	0	逃げ弱®が中段	ヒューゴー	0	×	0	逃げ弱®が中段
豪鬼	0	0	Δ	逃げ弱®が中段	ユリアン	0		0	逃げ弱®が中段
11		_	_ ^	がしているから中で		1			

狙いはただ1つ。そこまでの過程がすべてだ

FIGHT A NEW RIVAL!!

個性派ぞろいのスト亚にあって、ひときわ異彩な光を放つオロ。立ち合いではのらりくらりと相手の攻めを受け流し、ここぞという場面ではすべてに通ずる近距離立ち中®を的確に決める。その道を極めた先にこそ、最強の仙人像がある。

TEXT: ちゃっきー

オロの生命線ともいえる近距離立ち中の

ブロッキング命

ゲージをためるために、そしてスーパーアーツによる連続技、あるいは連係を作るために使う近距離立ち中®は、オロの最重要技となる。まずは、ヒット率がそのまま勝率に関係してくるこの技の狙いどころから考えてみよう。

数ある狙いどころの中でも、ブロッキング後はもっとも主要なポイントになる。対空ブロッキング後を筆頭に、近距離で地対地のブロッキングに成功したあともこの技を狙う。特に、地対地のブロッキング後は距離確認が必須だ。密着ならもちろん近距離立ち中®がベストだが、少し離れているなら近距離立ち中®→キャンセル仁王力、さらに遠距離の場合は立ち強®やしゃがみ強®といった具合に、できる限りの正確な使い分けを目指したい。相手のスタン値も計算に入れられれば、さらに効率が上がるぞ。また、スキの大きい技をガードしたときの反撃も、ブロッキング後と同じ考え方でOKだ。





対空ブロッキング後は最大の狙い目。確実に決めよう。空ジャンプ投げが以上をいない。

地対地のブロッキング後は距離確認が重要。経験 を積み、徐々に精度を上げていきたい

空中での追い打ちもキッチリと

近距離立ち中®を空中コンボとして狙うチャンスも数多くある。狙った技 始動ばかりでなく、事故的に技がヒットしたときや空中で一部の技がヒット したあとにもしっかりフォローをし、攻めの効率を上げていこう。

代表的なのは、跳び込みの着地際に出す空中人柱渡り(人柱登り)。この技を跳び込みの選択肢として使い、ヒット後は空中コンボを狙っていこう。ヒット後は通常近距離立ち中®から狙うものと同じ図中Aが狙える。また、近距離立ち中®の2発目がヒットしたあとも重要。2発ともヒットした場合は少し歩いてから図中Cの部分、2発目のみが空中ヒットした場合は図中Bの部分を当てていく。どちらもよくあるケースだけに逃さず決めていきたい。

EX日輪掌と夜行魂の空中ヒットも空中でのヒットが残るケースの1つだ。 注意が必要なのは、ヒット数によって追い打ちが変化すること。相手が途中から空中ブロッキングに失敗して1発のみくらったようなときには図中A、2~3発ならB、夜行魂が4発すべてヒットしたときはCで追い打ちしよう。

オロ空中コンボの流れ近距離 1発目キャンセル 近距離 1発目HJキャンセル 近距離 1発目HJキャンセル 立ち中® → 人柱渡り → 立ち中® → 垂直ジャンプ強®

臨機応変に狙う

当たり前の狙いどころばかりでなく、さらに可能性を広げていこう。実戦の中に隠されたチャンスを逃さず、的中率を上げていくことが重要だ。

実戦でも重要度が高いのが、相手のジャンプをくぐってからの近距離立ち中®。通常の立ち回りから距離を常に意識し、ジャンプに対してとっさの対応ができるようになろう。ジャンプ距離の長い相手に対しては、常に跳び込みをくぐれる位置をキープしながら闘うのも1つの有効な戦法といえる。

そのほか、前ダッシュから強引に狙ったり、ジャンプ攻撃から直接つないでみたりといったストレートな狙い方も忘れてはならない。双方とも有効ではないようにも思えるが、投げを警戒したグラップディフェンスや、その他の技を潰しつつヒットすることも少なくない。ジャンプ中®、ジャンプ強®をヒット後も低い位置で当てていれば近距離立ち中®が連続になるぞ。





ジャンプをくぐることに成功したらチャンス。普段から常に意識し、スムーズに決めよう

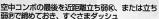
ブロッキングもされにくい。ただし、めくりの強いケンなどを相手にするときは少し注意

起き攻め&着地攻め

起き攻めに活用してみたいのは、クイックスタンディングを狙った裏回り法。ダッシュ距離の長いオロは、この起き攻め法のバリエーションが豊富にある。画面中央なら、◆orニュートラル投げから。相手キャラがトゥエルヴ、ユン、ヤン、ネクロ、ダッドリーのときに、ダッシュ2回でクイックスタンディングを取った相手の背後に回ることができる。また、画面端での◆+投げ、または◆orニュートラル投げからも同じ要領でダッシュ×2回。前者はトゥエルヴ、アレックス、ダッドリー、エレナ、ヒューゴーの5キャラ、後者はこれにユリアンを加えた6キャラ相手が狙い目だ。

そしてもう1つは、空中での追い打ちから狙う着地攻め。空中コンボの最後を近距離立ち弱®にし、ダッシュで着地する相手の裏に回ろう。これは、近距離立ち中®がヒットしたときにSAゲージがほとんどない場合に狙ってみたい。裏から再び近距離立ち中®からのコンボを入れれば、合計で鬼神力や天狗石でもゲージ1本分ためられるぞ(コンボが入りやすい相手の場合)。







着地する相手の裏に回って近距離立ち中®を狙う。 SAゲージをためたいときに便利だ

地上戦、空中戦のポイント

横の動きと立ち技で構成する地上戦

最重要なのは近距離立ち中®であるとはいっても、当然それだけで地上戦を構成するわけではない。ここで、そのほかの立ち回りを再チェックしてみよう。まず近距離では、しゃがみ弱®やしゃがみ中®、リープアタックで攻め、離れ際でスタン値の高い立ち強®、ダウンを奪えるしゃがみ強®につなぐのが基本だ。この中にキャンセルを絡めた人柱渡りを織り交ぜ、位置を合わせためくりを狙う。ちなみにこの人柱渡り、発生直後に空中判定になるため、起き上がりなどに使っても意外な効果を発揮する。つまり、リバーサルで出せば足払い系の攻撃が"埋まっていても"かわすことができ、立ち技をくらっても空中やられになるということ。しかも発生直後の姿勢が低いため、打点の高い攻撃をかわすことも多い。ある意味鬼ヤンマよりも性能がいい(タメ技ではないので、使いやすいこともポイント)ので、活用してみたい。

一方、中距離戦では前後のダッシュで撹乱しつつ、飛び道具の日輪掌を絡める。日輪掌はジャンプ防止の中・強やホーミング性能のあるEXも使い、相手の動きを制限したのちにダッシュやジャンプなどで攻め込もう。





めくり狙いに使用する人柱渡りだが、実は割り込み技としても活用できる。発生直後に空中判定になる ので、起き上がりにリバーサルで出せば完全に重なった足払いもかわすことか可能だ

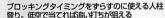
多彩な選択肢で攻める空中戦

地上戦がそれほど得意とはいえず、中距離戦では実ダメージが期待できないオロ。それだけに、接近&撹乱手段としてのジャンプは重要な要素だ。選択肢も豊富にあるので、うまく散らして相手の的をはずしていこう。

対地攻撃の基本になるのは、斜め下方向に攻撃範囲を持つジャンプ中®。めくりも狙え、昇りで出せば中段攻撃としても使える優れものだ。少し難しいが、しっかり引きつけて当てれば着地後の連続技につなぐこともできる。これに対し、対空ブロッキング対策として重宝するのが空中版人柱渡り。相手の足元を狙うように出せば、カスあたりからの近距離立ち中®が狙える。そのほか、空対空に強いジャンプ強®、背の高いキャラに2ヒットするジャンプ強®、そして空中ブロッキングなどが主要の選択肢になる。

一方、オロならではの2段ジャンプ(2段跳び)は主に近距離での撹乱用に使っていきたい。昇りジャンプ攻撃で落とそうとする相手には早出しのジャンプ強®で迎撃、地上で対処しようとする相手にはジャンプ中®や空中人柱渡りといった具合に、相手の対応に合わせて使い分けていこう。







2段跳びは、接近したあとのほうが効果大。その 後は相手の対応を見て切り替えていこう

スーパーアーツ別の戦術① 鬼神力

基本の攻め

鬼神力は、ダウンを奪ったあとに発動するのが基本。仁王力や投げのほか、スキを軽減する意味を兼ねての鬼ヤンマSAキャンセル発動もオススメだ。その後の起き攻めは、直接地上つかみとジャンプを読んでのジャンプ昇りつかみが基本の2択。小技や昇龍拳系の技などを出してくる相手には、ブロッキングやガードで対抗しよう。さらに、ここに加えたいのがしゃがみ弱®の重ね。起き上がりの技を止められることはもちろん、完全に重ねておけばジャンプされることもない。これで相手の動きを止めたのち、前述の2択を仕掛けよう。

そのほか、相手を端に追い詰めたときも発動の チャンスだ。例えばジャンプを読んだ強日輪掌を



SAキャンセルして発動し (ヒットしていたら起き攻め)、その後跳び込みで接近。空中ブロッキングを狙うか、またはジャンプ攻撃で攻める。

一方、鬼神鎚は無敵時間の長い割り込み兵器。反撃を受けることも少ないので、要所では惜しみなく使っていきたい。また、密着かつスキのある技をガード(またはブロッキング)したときには、しゃがみ強®→キャンセル鬼神鎚で大ダメージを奪おう。しゃがみ強®の発生はフフレームと早いので、反撃として使える場面は意外に多い。

空中コンボからの連係

鬼神力選択時も、近距離立ち中®始動の空中コンボは重要な起点だ。このとき、コンボとして近距離立ち中®キャンセル発動→空中つかみを入れてもいいが、ダメージ補正が大きくかかるため、こ

れではややもったいない感もある。そこで、ここでは少し違った攻めのパターンを紹介しよう。

それは、空中コンボ始動→近距離立ち中®→キャンセル発動→近距離立ち弱®で追い打ち→着地攻めというパターン。途中までが鬼神カコンボと同じ構成なので、相手としても対処しにくいはずだ。コンボが入りやすい相手には(近距離立ち中®→1発目キャンセル人柱渡り)×2→近距離立ち中®から狙い、入りにくい相手には近距離立ち中®2発→少し歩いて近距離立ち中®から発動するといい。画面端の場合は、近距離立ち弱®のかわりに立ち強®や近距離立ち中®を使い、ダメージ効率を上げよう。着地攻めは、例によって地上つかみ重ねとしゃがみ弱®を重ねてからの2択、そして空中つかみを使い分ける。その後もタイマーは十分に残るので、もう1回つかみが狙えるぞ。







各種の近距離立ち中®から鬼神力発動。ここまでは連続技と同じ流れた。ここから近距離立ち弱心を当て、着地を攻める。補正が大きくかかるコンポよりもダメージ効率かいいごとはもちろん、決まったあとにももう一度つかみを狙う時間的余裕かある

スーパーアーツ別の戦術② 夜行魂

起き攻めは裏回りが基本

夜行魂を使ううえでの最大の狙いは、起き攻め にある。ダウンした相手に夜行魂を重ねておき、オロは裏に回って攻撃する。いかにこの形に持って いくかが、最大の焦点となることは間違いない。

基本となるのは、空中コンボから鬼ヤンマ→S Aキャンセル中夜行魂とつなぐパターン。例えば、 {近距離立ち中®1発目→キャンセル人柱渡り}× 2→鬼ヤンマ→SAキャンセル中夜行魂といった 具合だ。その後はダッシュでダウン中の相手を押 してから跳び越え、夜行魂との挟み打ちを狙う。ダ ッシュの回数は、相手がクイックスタンディング を取らないなら3回、取るなら2回が理想だ。た だし、起き上がりの早いユン、ヤン、ダッドリー に対してはダッシュを1回少なくすること。ジャ ンプしたあとは早出しのジャンプ中®でめくり、近 距離立ち中®につなごう。ちなみにこのやり方は、 地上での鬼ヤンマをSAキャンセルした場合もほ ぼ同感覚。鬼ヤンマ→SAキャンセル夜行魂は、バ クチ気味の割り込みやしゃがみ中のキャンセルな どから出せば、ガードされたときのスキを軽減し つつ狙っていけるのがポイントだ。ただし、対処 のしっかりした相手に鬼ヤンマをガードされた場 合、夜行魂を出の早い技で潰されることになる。

さて、ここで重要になるのがアドリブによる精度のアップだ。実際相手がクイックスタンディングしたか否かをダッシュ中に素早く見分けることが難しいうえ、夜行魂の当たり方の微妙な違いによって展開に差が出てくることもある。まずは、相手がクイックスタンディングを取っていないにも関わらず、2回ダッシュからジャンプしてしまった場合。このときはそのまま裏側から近距離立ち中®を当て、ヒット後にコンボを入れよう。相手のガード方向が夜行魂→近距離立ち中®と流れるためややガードされやすいが、それでも有効であるととに間違いはない。ただ、相手がリュウ、ケンクラス、またはそれ以上に体の細いキャラであった場合、夜行魂自体が当たらないケースもありうる。このときは、あきらめるしかないだろう。

逆に相手がクイックスタンディングを取っているにも関わらず3回ダッシュしてしまったときは、相手が起き上がっているときにまだ夜行魂が到達していない。この場合も通常と同じくジャンプで

跳び越えて挟み込む形を取りたいところだが、結局は相手の対応次第といったところだ。まず、相手がしゃがみガードしていた場合にはそのままジャンプで裏に回ってから攻撃すればOK。これに対し、立ちガードで下がりながら夜行魂をガードした場合は跳び越えることができなくなる。この場合は、ジャンプから通常の攻めに移行しよう。

また、夜行魂の到達が遅いような場合は、裏に 回ったあとしゃがみ弱®→近距離立ち中®とつな ぎ、時間を稼ぐ。これによって相手はさらに対処 しにくくなるので、一挙両得となる。

画面端でのフォロー

空中コンボから夜行魂攻めにつなぐ際に問題になるのが、画面端に到達する場合だ。先の方法は当然画面中央でしか効かないため、画面端ではそれ用の選択肢を用意しておかなければならない。
①完全画面端パターン

完全な画面端で近距離立ち中®がヒットした場 合(コンボ中の近距離立ち中®を含む)は、しゃ がみ強Pを追い打ちとして入れ、SAキャンセル で中または強の夜行魂へとつなぐ。これは、空中 コンボのページでも紹介しているものだ。このと き、相手は夜行魂を"ブロッキングのみ可能"な 状況になる。しかし、相手のブロッキング中にオ 口が動ける状況になるので、すかさず立ち強化な どの通常技で追い打ちをかけよう。その後途中か らくらった相手に近距離立ち中Pを入れ、空中コ ンボへ。もちろん、SAゲージと夜行魂のヒット 数によってはさらにここからしゃがみ強®→夜行 魂のパターンにもっていこう。夜行魂のヒット数 と追い打ちの関係については、最初のページを参 照してほしい。また、もし最後までブロッキング されても構わず近距離立ち中®を当てにいけば問



題なし。ここまでをすべて取られない限り、夜行 魂ラッシュが終わらないことになる。

②画面端に近いときのパターン

完全な画面端には到達していないが、先に挙げた鬼ヤンマパターンが使えない、こんなときは、追い打ちとしてしゃがみ強®→SAキャンセル中の強の夜行魂とつなぐ。これで画面端の攻めパターンに持っていくことが可能だ。画面端の攻めパターンについては、次の項で紹介しよう。

画面端での夜行魂攻め

夜行魂を使うチャンスは、起き攻めばかりでは ない。例えば、画面端に追い詰めた状況での発動。 先に挙げたパターンのほか、通常時でも中や強、ま たはEXの日輪掌でジャンプを防ぎつつ、SAキ ャンセルで中or強の夜行魂につないでみよう。そ の後は(ハイ)ジャンプで接近し、ジャンプ攻撃 あるいは空ジャンプの着地後に中段(リープアタ ックや立ち強®) 2択を仕掛ける。その後はもち ろん近距離立ち中®につなぐのが理想形だ。この とき、強の夜行魂を使った場合は到達までが遅く なるので、近距離立ち中Pにいく前に小技をはさ み、タイミングを調整すること。また、画面端で めくりが狙えるトゥエルヴ、アレックス、ネクロ、 ダッドリー、ユリアン、ヒューゴーに対しては、直 接めくり中®→ (小技による刻み) →近距離立ち 中®とつないでいこう。

ただ、もちろん相手も夜行魂がくるまで黙っていてくれるわけではない。そこで、ジャンプで攻める際にも相手の動きをよく見ておき、早出しのジャンプ攻撃で迎撃するなどの準備をしておこう。また、ハイジャンプで強引に逃げようとする相手は、その場で待って様子を見ておき、くぐってからの近距離立ち中®を狙うのも1つの手だ。





鬼ヤンマSAキャンセルで中夜行魂。空中コンボ始動のほか、通常時にも狙ってみたい



その後ダッシュで相手を押す。できればクイックス タンディングしたか否かを見分けよう



クイックスタンディングを取ったなら、ダッシュ2回からめくり中®へ。早出しが基本



着地後近距離立ち中®へ。SAゲージを回復しつつ、 次なる夜行魂起き攻めにつなごう

スーパーアーツ別の戦術③ 天狗石

天狗乱石コンボのコツ

天狗石を大きく飛躍させた一番の理由は、天狗 乱石コンボにある。下の表では、キャラ別にオス スメのものを挙げてみた。空中コンボのページも 同時に参照し、できる限り安定度を高めてほしい。

この中でも特に注意が必要なのはエレナとヒューゴーの2キャラ。浮きが低いエレナに対しては最後の締めをサ+中®にし、さらに低いヒューゴーにはすべてを立ち強®とサ+中®で構成する。また、対ヒューゴーは2段目の立ち強®を少し後ろに下がりつつ出すと安定しやすい。また、天狗乱石終了後の近距離立ち中®も非常に当たりにくいので、無理に狙わないほうがいいかもしれない。

通常天狗石も使おう

すっかり影が薄くなってしまった通常天狗石だが、その使い勝手は決して悪くない。タイマーの減りが遅いため長時間攻め続けることができるので、緊迫した場面ではこれ以上ない決定力を持つ。

発動は、ダウンを奪ったあとや画面端に追い詰めたときなどが理想。その後はしゃがみ弱®とリープアタックによる2択を中心に、接近用として→中中®を使う。これらの通常技を連続で出した場合はほぼ2回に1回の割合で石が活動するので、攻撃も2回をワンセットにしていこう。通常技を2回出したあとは割り込まれる危険性があるので、いったんガードで様子を見、割り込みに対処する

のがオススメだ。また、タイマー終了が近づいたら石付きのしゃがみ弱®またはリープアタックから近距離立ち中®につなぎ(連続ヒット)、ダメージアップ+SAゲージの回復を図ろう。



天狗乱石オススメコンボ(画面中央の場合)

ジャンプ強化 立ち 相手キャラ: Q、ネクロ、春麗	強® 立ち強®	○ •+••	☆立ち強化	ジャンプ強⑥	100
相手キャラ: Q、ネクロ、春麗 ジャンプ強® 立ち	強® → +中®	立ち強®	○ •+••	ジャンプ強®	
相手キャラ:まこと、トゥエル	ヴ、レミー、アレックス、リュ		7178		
	強® → +中®	○ •+中®	立ち強化	ジャンプ強化	
	iie、オロ 強®	立ち強®	○ •+中®	○ •+••	
相手キャラ: エレナ					
プレー・サート 立ち はまま ヤラ: ドューゴー	強® →+中®	○ •+中®	立ち強化	→ +中®	

苦手とするキャラへの対策

しゃがみ強Pの活用

しゃがみ強®は強攻撃のわりに出が早く、地上 戦で役立つ牽制技。先端がぎりぎりとどかない距離から中距離までのバラマキに使い、相手の技を 止める+SAゲージために活用してみたい。

ただしこのしゃがみ強®、有効な相手とそうでない相手がハッキリ分かれる技でもある。地上戦で立ち技を多く使うダッドリーやエレナ、そして中距離戦で持続の長くない突進技を使うアレック

グッシュから吊るし喉輪・唐草狙いのまことに対しては、余計なスキを与えるだけ。 グッシュから吊るとに対しては、余計なスキを与えるだけ。 グッシュの間かない間合い スやQには有効だが、スキを見て距離の長いダッシュで一気に踏み込みを狙ってくるまこと、持続の長い突進技を持つユリアン、足払い系の技が強いリュウ・ケンなどには、通用しにくい技といえる。相手キャラ、そしてそれを使う人のスタイルによって、使用頻度を変えていくようにしよう。

どうしても苦しい春麗戦

地上戦で五分以上の闘いができない相手には、ちょっとした工夫が必要になる。その最たる例となるのが対春麗戦だ。ほかの相手であれば十分に使

える立ち強®、接近手段となる⇒+中®がどちら も潰されやすく、使う意味がほとんどない。この キャラを相手にするときは地上での牽制を最小限 にとどめ、上空からの攻めを重視していきたい。

幸い春麗は真上に強い対空兵器がない。この弱点を突き、遠距離ならハイジャンプ、中距離なら通常ジャンプで一気に接近しよう。その後は2段跳びでタイミングをずらし、真上に近い位置からジャンプ中®で攻め込むのが基本だ。もちろん、相手の対応次第で空中人柱渡りや、早出しのジャンプ強®などの選択肢も混ぜていこう。







通常技の判定が強い審欄に対しては、地上戦に付き合わないことが大切。連距離からハイジャンプで一気に接近し、場合によっては2段跳びでさらにタイミングをずらす。その後相手の頭上付近からジャンプ中&や人柱渡りなどの選択肢で攻めるのか理想形だ



FIGHT A NEW RIVAL!! エレナ 意識認識

リーチの長い足技と天性のバネ。このふたつを 最大限に生かし、中間距離からの牽制をメイン に闘っていくのがエレナの基本スタイルだ。こ れを覚えたあとに必要になるのは、ディフェン ス面の強化と、大ダメージ源の確保……なのか?

リーチを生かした中距離での立ち回り。

エレナの間合いを知る

冒頭でも述べたとおり、エレナが得意とするのは中距離での牽制。間合いを計り、相手が出してきた牽制技を空振りさせ、その技の戻りにこちらの技を当てていく、というのが理想的だ。そのためにも、まずは自分のテリトリーを覚えよう。



う。 この間合いをキープして、牽制していこう。 この間合いをキープして、牽制していこう

左下の写真は一歩踏み込むと、こちらの攻撃が 当たる間合い。エレナはこの間合いを拠点にして 中距離戦を展開していくのが望ましい。

ここで活躍する技はリーチが長く、リスクの小さい下段のしゃがみ中®。この技は使い勝手がよく、牽制の要となる。また、その技と対をなす中段攻撃の→十中®の・十中®も重要な技となる。この二つを用いれば相手のガードを上下に揺さぶることが可能。この間合いでそれができるのはエレナだけの特権なので、うまく活用していきたい。ただし、その2種の中段攻撃は大振りで技のスキが大きい。そのため、この技を出したときに相手に跳び込まれると、そのスキにジャンプ攻撃からの連続技をくらいかねない。注意しよう。

なお、このほかにも中距離戦で牽制効果の高い 技はいくつかある。詳しくは下記の表を参照し、 それぞれの技の役割をしっかりと覚えてほしい。

相手が萎縮したそのとき……

こちらの牽制技がボコボコとヒットし、相手が 萎縮したならば攻めるチャンス。素早いダッシュ で一気に近づき、投げを狙おう。このダッシュに 反応してグラップディフェンスしてくる相手には、 投げられ判定がすぐなくなる ←+強®が有効だ。



中距離で活躍する
通学技とその性質

通常技とその性質	ガード属性	性 質 と 主 な 内 容	使用頻度
★+強®	しゃがみ	ラウンド開始時の間合いからでも届く、最もリーチ(前進力?)の長い技。ガードされると突進系SAによる反撃は受けてしまうが、先端を当てるようにすることで通常技による反撃はある程度避けられる。それほど多用する技ではないが、時折使うと効果的。状況がこう着したような場面で使っていくといいだろう。	
→ +中®	立ち	技自体に前進力があるため間合いを詰めてしまうことになるが、リーチの長さは魅力的。しゃがみ中®との2択を仕掛け、相手のガードを揺さぶるのに用いる。ヒット後の状況はやや不利なので、ブロッキングを狙ってみるのも一興。ガードされると理論上はSAなどで反撃を受けることになる(実戦ではまず無理だと思うが)。	
→+中®	立ち	◆+中®よりリーチが短く、攻撃発生も遅い。その分、技のスキが小さいのが特徴だ。 ガードされても反撃を受けることはなく、ヒット(しゃがみ)すれば有利な状況に立つ ことができる。また、当てたあと(ヒット/ガード問わず)は相手との間合いが離れ るので中間距離を保てるのもうれしい。◆+中®と併用していこう。	\triangle
しゃがみ強®	しゃがみ	基本的には相手の牽制技の戻りに合わせて出していく技。攻撃発生はやや遅めなので、 状況判断を素早く行って出していきたい。なお、この技は★+強®のスライディング 同様、間合いを間違えると反撃を受けることになる。これも先端を当てるようにすれ ばある程度リスクを軽減できるので、その間合いを意識して使っていこう。	\triangle
しゃがみ中®	しゃがみ	やはり牽制の要となるのはこの技。足先が届くか届かないかぐらいの間合いで細かく 出し、相手の牽制技をつぶしていこう。 また、何度も言うようだが、▶+中®or▶+中®とからめたガードの揺さぶりにも用 いることができる。最も使用頻度の高い牽制技だ。	
しゃがみ中®	立ち/ しゃがみ	リーチはほぼしゃがみ中®と同じくらい。しゃがみ/立ちの両方でガードされてしまうが、攻撃発生の早さは若干だがこちらの方が上。また、キャンセルをかけられるのもこちら。「しゃがみ中®→強マレットスマッシュ」といった連係を組み、奇襲技として使ってみるのもおもしろい。	\bigcirc
立ち強®	立ち/ しゃがみ	技自体に前進力があるので意外とリーチが長く、攻撃判定も非常に強い。また、足払い系の技との相性がいいため、牽制技に足払い系の技を多用するリュウなどのキャラクターに対して有効だ。単純に"置いて"おくだけでも強かったりする。	\bigcirc





対空技について

対空は万全に

前述のようにリーチの長い技で地上戦を制し、相 手がしびれを切らせて跳んできたら、もちろん対 空技で迎撃していく。とはいっても、「ストⅢ」の 世界には、その対空を無効にする空中ブロッキン グというシステムがあるため、完全対空と呼べる もは存在しないに等しい。つまり、単純に相手の 跳び込み攻撃を落とせる、いわゆる「撃墜技」のほ

かに、空中ブロッキングのタイミングをずらすも の、または、多段にしてそのミスを誘うものなど が必要になってくるわけだ。

エレナが主に使う対空技は下記のとおり。項目 が「BASIC」と「ADVANCED」に分けてある が、これらを状況や相手の技量にに応じて使い分 けていければベスト。もちろん、空中ブロッキン グが苦手な相手に対して、「ADVANCED」にあ るような対空技を使う必要はないぞ。

なお、対空は落としにいくだけでなく、相手の 跳び込みの下を潜って投げにいったり、また、ジ ャンプを見たら後退して間合いをとることも意外 に重要だったりする。前者はいわゆる「潜り投げ」。 後者は間合いを離し、ジャンプ攻撃をスカす。そ のスカしからは、着地点にしゃがみ中®などの下 段を重ねたり、意表をついてダッシュ投げを狙っ てみるといい。空中ブロッキングがある以上、こ ういった手堅い選択肢も必要になってくるのだ。

エレナの対空技

Anti Air Combination

BASIC

立ち中の



・最も基本的なワンボタン通常技対空。早目に出しておく ことで、相手の連続技の狙い(打点の低い跳び込み)は、大 抵落としてくれる。また、攻撃判定が2箇所あるので、あ る程度、空中ブロッキング対策技としても機能する。

スクラッチホイール



・相手の跳び込み攻撃を撃墜するための技。無敵のある EX版を引き付けて使っていこう。攻撃判定は4箇所あり、 これも一応ブロッキング対策として機能するが、そのタイ ミングは一定なので、上級者には簡単にしのがれるかも。

ジャンプ中P→強P



・ある程度先読みは必要だが、ブロッキングタイミングを ずらすのに最適。立ち中®やスクラッチホイールによる、 地上からの対空をブロッキングしてくる相手に対して有効 だ。ジャンプ強®でも代用可能。

ADVANCED

ライノホーン





・対空技としての効果は薄いが、空中 ブロッキングに対しては有力。ヒット 時に見返り(後述)の大きい中orEXを使 っていきたい。ただし、中に関しては 発生が遅いので先読みが必要。ジャン プを見てから出すなら弱orEXで。

スクラッチホイール→スピニングビート





・中or強orEXスクラッチホイールから のSCスピニングビート。免疫のない相 手ならまずくらうだろう。スピニング ビートはストック数も多いので、積極 的に使っていって構わない。

立ち弱®→スクラッチホイール





・立ち弱®がヒットしてしまうとスク ラッチホールは当たらず、スキができ るので注意。立ち弱®を空中ブロッキ ングで取らせて、スクラッチホイール で迎撃するというのが狙いだ。

立ち中®(1発目)→中マレットスマッシュ





・ウち中®を取りにくる相手に対して 有効。着地したところにマレットスマ ッシュが重なり、ヒットすればスピニ ングビートorブレイブダンスが連続に。 相手にガードされてもスキはないので 問題なし。

の大きい「立ち中®orしゃがみ中®→EXスピンサ

ただし、連続技狙いの攻撃はガードされたとき

イズ」などの連続技を狙ってみよう。

対空から攻め立てる

ライノホーン後は……

空中ブロッキング対策の一つとしてライノホー ンを紹介したが、これを中orEXで出し、空中の 相手にヒットさせれば追い打ちを狙える(最後の攻 撃判定がヒットした場合は不可能)。

安定したダメージを与えるなら、強スクラッチ ホイール。連続技ページで紹介した「EXスピンサ イズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール」 と同じ要領で、画面中央なら逆向きの入力、画面 端なら正面向きの入力といった具合で決めていこ う。また、そのスクラッチホイールの部分を立ち 弱Pにして空中の相手を立ち直らせ、キャンセル 強マレットスマッシュを重ねたり、ダッシュから の投げなどを狙ってみるのもおもしろい。こちら はラッシュを掛けたいときに用いるといい。

空対空後の裏回り

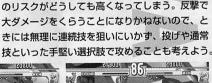
空対空に用いるジャンプ中®→強®やジャンプ 強化。これらの技を当てたあとは、相手の着地際 を攻めることができ、ここで素早くダッシュする と相手の裏へ回り込むことができる。これをうま く利用して相手のガード方向を惑わし、ダメージ

1

空対空でジャンプ攻撃を当てたあとは、相手 の着地際を攻め込むチャンス!!



このときダッシュして相手に近づけば裏へ回り込める。相手のガードを惑わし……、





大ダメージを見込める連続技を狙ってみよう。 投げなどの手堅い選択肢も重要だ

ダメージを取りにいくために

跳び込みで近づく

中距離での立ち回りや対空などのディフェンス 面を覚えたら、次に必要になるのはオフェンス。や はり中距離の牽制だけではダメージソースとして 乏しく、その中距離での牽制が通用しない相手な ら、なおさら効率が悪い。ここは相手に近づき、ダ メージを奪いにいきたいところだ。

前述した通り、ダッシュで近づくのもひとつの 手段だが、空中ブロッキングのシステムがある以 上、ジャンプで近づくのも常とう手段になる。ま た、エレナはジャンプ攻撃が多彩。中でも、ジャ ンプ中®とジャンプ強®、ジャンプ弱®→中®は 強力なので、これらを使わない手はないだろう。

ジャンプ中®はめくり性能を持っているため、相手のガードを惑わしつつ攻勢に移れる。もちろん



ヒットしていたら連続技を狙っていけるので、エ レナのジャンプ軌道を把握して使っていきたい。ジ ャンプ強化は、早出しと引き付けの2つを使い分 けると効果的。前者は攻撃判定の強い部分を当て にいき、後者は膝の攻撃判定を当てて2段技にす る。その引き付けは普段は身長の低い、ユン、ヤ ン、オロなどに出しても2発当たらないが、初段 をブロッキングさせることで、停止時間の関係か ら2発目まで出るようになる。これを利用して、相 手の対空ブロッキング対策として使っていこう。タ ーゲットコンボのジャンプ弱®→中®も基本的に は引き付けのジャンプ強®と用途は同じ。違いと なるのは任意に1発止めができることで、そこか ら着地しての投げなど、戦術に幅を持たせられる のが利点だ。これらに空中ブロッキングの選択肢 を加え、相手に接近するための手段としよう。



そのほかの接近手段

通常のジャンプ以外にもハイジャンプを接近手段として使ってみるのもおもしろい。エレナのハイジャンプはかなり高く跳び上がり、地上にいる相手キャラクターが見えなくなってしまうほど。視覚的幻惑効果を得られると共に、通常のジャンプと使い分けることで相手に捕われにくくなるぞ。また、強マレットスマッシュや弱のFEXライノホーンで、奇襲をしかけつつ接近するのも悪い選択肢ではない。ライノホーンに関してはガードした相手が反射的に投げを入れたくなる(弱ライノホーンは数値上反撃になるが、それを毎回決めるのは難しい)はずなので、そこを逆手にとって、バクチではあるが、投げられ判定のなくなるスクラッチホイールなどを狙ってみてもいい。



び上がる。幻惑効果を得られるぞしけでハイジャンプすると、この高さまで

近距離戦

まずは動きを封じる

うまく相手に近づくてとができたら、細かい技を駆使して攻め立てる。といっても、基本的にやることは中距離戦と同じで、単発技を使って攻め立てていくことになる。実際、有利な状況に立てる技は立ち弱®だけ。近距離での連係は出の早い技で暴れられると、案外簡単につぶされてしまうのだ。相手にブレッシャーを与えるためにも、まずは相手の動きを封じることを考えてみよう。

最も有効なのはしゃがみ弱®などから連係させる 4+強®。この技は後ろに身を引きながら攻撃し、攻撃判定が非常に強い。その上、相手の足払い系の攻撃をかわすなど、とにかく高性能。相手の下手な暴れはほとんどつぶしてくれる。



用性の高い◆+強化。

密着戦での暴れ対策

この 4+強®で相手を黙らせることができたら、ダッシュからの投げを狙っていこう。もちろん、このときにグラップディフェンスでしのいでくる相手には、4+強®の選択肢を用意しておくといい。また、ダッシュ投げ以外にもしゃがみ弱®やしゃがみ中®キャンセルからのマレットスマッシュで相手のガードを揺さぶるのも有効。マレットスマッシュはガードされても全くスキがなく、攻勢を維持できる点も見逃せないぞ。なお、この間合いで使うマレットスマッシュもと、ト時にスピニングビートorブレイブダンスを連続で決められる中が基本だが、それだけに固執しすぎればブロッキングの的になってしまう。そのタイミングをずらすためにも、時折、弱やEXのマレットスマッシュも織り交ぜて使っていくといいだろう。



近距離戦の最大の狙い

◆+強®と投げは貴重なダメージ源になるが、近距離戦ではこのほかにも、しゃがみ中®or立ち中® (1発目)→EXスピンサイズや、リープアタックの持続ヒットから決められるスピニングビートorブレイブダンスなど、一気にダメージを奪える連続技も狙っていきたい。前者は相手の行動パターンと読み取り、ブロッキングから狙う。また、少々バクチ気味ではあるが、相手の起き上がりに下段を意識させておいて立ち中®から決めにいくのも悪くない。後者はエレナのリープの間合いを把握し、ヒット確認して決められればベストだ。



リーブアタックの持続が当たる間合いはこのあたり。密着状態で 立ち中®を当てたあとが、ちょうどその間合いになる

スーパーアーツについて

スピニングビート

SAゲージの短さとストック数の多さがウリのスピニングビート。MAXからならEX技を6回使うことができ、EXスクラッチホイールやEXスピンサイズなど、EX技を多用するエレナにとって、その6回という数字はうれしい限り。

唯一の難点は威力の低さくらいなもので、汎用性の高さはやはり魅力的だ。対空として使えるほか、初段のリーチが意外と長いので、ある程度密着した間合いなら反撃技としても活躍する。

なお、空ジャンプから発動し、グラップディフェンス対策に使っている光景を巷でよく見掛けるが、実は攻撃発生から2フレーム間の無敵時間には投げられ判定があることが判明。そうそうお目にかかれるものではないが、相手の投げに負けることもあるわけだ。過信は禁物といったところか。



ブレイブダンス

SAゲージはスピニングビートより長く、そのストック数は2本。そして、EX技の最大使用回数は5回となっているブレイブダンス。

対空技としてはまったくといっていいほど機能しないが、突進力があるので反撃性能が高い。その反撃の対象となるのは、スキの大きいSA系はもちろん、リュウ、ケン、豪鬼、ショーンのしゃがみ強®や、ユリアンのチャリオットタックル、アレックスの弱以上のスラッシュエルボーなど。これらの間合いが離れる技(しゃがみ強®は先端ガード)に対しても、反撃できるようになれば、ブレイブダンスの強さが見えてくるだろう。

なお、このブレイブダンスは発生と同時に空中 判定になるため、スピニングビートのところで述 べたように、投げに負けることはないぞ。



ヒーリング

自分の体力ゲージの約1/3を回復できるヒーリング(キャンセル時の回復量は、最大回復時の1/3になる)。直接勝ちにつながるかどうかは不明だが、相手が「もう少しで勝てる」という状況で使えば、絶望感を与えられることは間違いない。

確定状況は画面中央へ相手を投げたあと。画面端だとクイックスタンディング後に反撃を受ける可能性があるので注意しよう。また、例外的に春麗の鳳翼扇は、画面中央でも反撃になってしまう。(もちろんキャンセルを使って中断すれば反撃にはならないが……)。このほかには対空ブロッキング後など、空中の相手に中の強スクラッチホールを当てて、スーパーキャンセルでヒーリングを発動すればフル回復できる。キャンセルして、再度スクラッチホイールで追撃を決めてみるのも一興だ。



苦手とするキャラへの対策

ユン&ヤン

地上戦を得意とするエレナにとって、最も厄介なのがこの2キャラクター。空中から攻めてくるため、地上戦にはまず付き合ってくれず、また、跳び込みはスピードの速い雷撃蹴がメインなので対空技で落とすことが難しい。この雷撃蹴に対しては◆+強®を置いておき、着地点に技を重ねるのが効果的。◆+強®は後退しながら技を出すので雷撃蹴の狙いを狂わすことができ、また、スカし雷撃蹴にも対応してくれる。もし、画面端で◆+強®で後退するスペースがなかったり、真上から雷撃蹴を当てにくるようならば、垂直ジャンブ強®で雷撃蹴を上から落としにかかろう。



ネクロ

とにかくリーチ差が問題のネクロ戦。このキャラクターには中距離の牽制は通用しないので、無理に地上戦で勝負を挑むのはよくない。多彩なジャンプ攻撃を駆使して空中から攻め立て、近距離戦に持ち込んでいこう。エレナは近距離戦が得意というわけではないが、ネクロ相手なら問題はない。左ページで紹介している近距離戦の4+強®や攻撃判定の強い立ち強®を振り回し、どんどんブレッシャーをかけていこう。この2つの技はネクロの牽制技と相性がよく、ほとんどの攻撃をつぶしてくれるぞ。これで委縮させたら必殺のダッシュ投げでダメージを奪ってやれ!!



う 近づけたら、立ち強®などの技で」 戦はとにかく近づくことを優先し

まこと

中距離からいきなりダッシュしての唐草。これが恐いまことは、中距離での牽制をメインにして、とにかく踏み込ませないようにしていきたい。ただし、そのダッシュ止めにしゃがみ中®を使ってしまうと痛い目に合うのはこちら。まことの牽制の要となる、しゃがみ中®とエレナのしゃがみ中®は相性が悪く、打ち合ってもまず勝てることはいからだ。なので、まこと戦ではしゃがみ中®の使用を控え、まことのしゃがみ中®と相性のいい立ち強®を牽制の要としていこう。立ち強®は威力が高く、しゃがみ中®をつぶしたときはしゃがみカウンター。結構なダメージを奪えるぞ。



でダッシュと牽制技のしゃがみ中心をつぶまこと戦でも効果を発揮する立ち強心。こ

FIGHT A NEW RIVAL!!

攻めのポテンシャルは最強クラスを誇るも、勝 つためには 「あまりに少ない体力と短いスタンゲ ージ」をいかにカバーできるかが課題。攻めどき と守りどきはしっかり見極めよう。

Chapter 1 / 攻略概念基礎

近距離間合いのキープ

攻めに特化した多彩な技を持つ豪鬼は、自らの 有利間合いである近距離をキープすることで、そ の性能がいかんなく発揮されるキャラである。い かにこの間合いを維持しながら闘えるかが勝敗へ ダイレクトに結びつくといっても過言ではないの で、常に間合いを保つことを念頭に置いて闘うよ うにしたい。

なお、ここでいう近距離間合いとは「ラウンド 開始時よりも1キャラ分ほど踏み込んだ間合い」と する。だいたいの目安としては、しゃがみ中心の 先端が当たる程度の間合いと考えよう。

なぜこの間合いをキープすることを強く推奨す るのかというと、一つめの理由として「一回のダ ッシュで相手に最接近できる」ということが挙げ られる。ダッシュからは様々な選択時が存在し、こ れで相手にプレッシャーをかけることが容易にな るためだ。



また、この間合いでなら「豪鬼の持つ必殺技の ほとんどが最高の性能を引き出せる」というのが 二つめの大きな理由。新技の百鬼襲を出していく うえではこの間合いが相手とのベストな距離関係 だし、ここから「豪波動拳を出すのに適切な間合 い」へすぐに移行できるのも大きな強みとなる。

逆にこの「近距離間合い」をキープできないと、 多くの技が機能しなくなり、一気に形勢不利とい った状況が訪れるだろう。

とはいえ人同士が闘う対戦なだけに、いつまで も自分の間合いを確保し続けることは実際問題と して無理がある。そこで、なんとかこの近距離間 合いを維持し続ける都合の良い状況を作り出せな いかと考えたとき、「相手を画面端に追いつめて鳥 かごにする」という方法がひとつの結論として導 くことができる。画面端なら「下がる」という行 動を制限してしまうため、相手から間合い調整の 自由を奪うことができるためである。豪鬼の通常 技は判定の強いものが多く、技同士のぶつかり合 いに持ち込めば明らかに豪鬼のほうが有利だ。追 いつめられた状況下での相手の行動は、跳ぶ、待 って耐える、割り込む、ブロッキングを狙う…… といったあたりに集約されるため、こちらが優先 権を握ることになる。この状態からなら一気に勝 負をかけていくことが容易となるし、また、この 画面端での畳み掛けが豪鬼の戦闘スタイルの真髄 ともいうべきものなのである。



牽制に関して

豪鬼が使う牽制技としては、しゃがみ弱⊗、し ゃがみ中心、遠距離立ち中心、遠距離立ち強Pと いった技群がある。だが、そもそも牽制技といっ ても豪鬼の持つ技のリーチから考えた場合、これ らの技がうまく機能するのはむしろ前述の「近距 離間合い」に極めて近い距離関係のときであるこ とが多い。

特に『3rd』では立ち弱®のような小技を振っ ても至近距離でない限り相手はガードポーズをと らないので、システム上相手を下がらせないとい った「牽制兼下がり制限」効果も期待できない。こ のことから、特に豪鬼のようなキャラにとって、遠 い間合いで牽制するという行為自体の意味は非常 に希薄といえる。つまり、やや遠い間合いで牽制 に腐心するぐらいなら、次の攻めに直結するよう な技を立て続けに出していったほうが良いという ことだ。豪鬼の場合は、斬空波動拳などがそうい った「つぎの攻めに直結する技」の役割を果たす。



間合いを詰めたい時には

このシリーズは『ストリートファイターⅡ1と は根本的に異なる点がいくつかある。それをブロ ッキングとダッシュという大きな二つのくくりに 集約した時、こと相手に接近するという行為自体 は『ストⅢ』の方がはるかに楽だということがで きる。ただ、ダッシュに関しては全般的に見て隙 が小さい部類に入るものの、やはり少なからず隙 というものが存在する。そのため適当に使っても 反応されることが多く、ダッシュを頻繁に連係へ 組み込んだりするのには向いていない。また、空 中ブロッキングを仕込みながら跳び込むのもひと つの手段だが、『3rd』では空中下ブロッキングが 無くなったことで、事実上の空中連続ブロッキン グ入力が無効化されている。そのため、とりあえ ず跳び込むというのも賢明とはいえない。

そこで、技同士を組んで連続ヒットしない「連 係」を作って攻めの布石にするといい。このとき、 その技をガードさせた後は豪鬼側が有利になるも のを選んで連係を組み立てることが重要だ。

そうした組み合わせで相手に連係を意識させて から、目的のダッシュや跳び込みを狙いにいく。は じめからヒットさせたい技で突進していくのは無 謀と考えよう。

攻めどきと守りどき

豪鬼は全キャラ中で体力とスタンの値が最低で、 なおかつスタン値の回復がもっとも遅い。実戦で はいくら攻め勝っていても、一発の大技でひっくり 返されたりするケースもザラだ。そのため、攻め るときは攻めて、調子に乗らずに守るべきときは しっかり守るという「ごく当たり前なお約束」を特 に強く意識して闘う必要がある。ある意味、このさ とは豪鬼を使ううえでどんなテクニックを覚える ことよりも大切なことである。行き詰まったら常 に自分のプレイスタイルを省みて、無駄に攻撃を くらってないか再認識するようにしよう。



OChapter2/基本戦法

攻め込みの初手、斬空波動拳

ムックの上巻でも触れているが、豪鬼の攻めの 基軸は「垂直ジャンプから撃ち下ろす斬空波動拳」 である。この行動は、斬空波動拳を地上の相手に ガードさせたあとは豪鬼側が有利になることを利 用して、攻め込むための突破口を開くというもの だ。垂直ジャンプの斬空波動拳をガードさせて、先 に動ける状況からつぎの攻めにつないでいこう。

斬空波動拳をガードさせたあとは……、

- ●斜めジャンプ→天魔空刃脚
- ●百鬼襲コンビネーション
- ●しゃがみ中® (遠距離立ち強®)

……などが主な選択肢となる。このへんは対戦相 手がどういう対応策をとってくるかで適時変えて いく必要があるが、基本的にはこの中からの選択 でだいたいは事足りるはずだ。



相手が地上で斬空波動拳をガードしたらここから攻め込む

斬空波動拳をガードさせたあと地上にいる相手に対しては、天魔空刃脚や中・百鬼襲、時にはダッシュが効果的。また、すぐに暴れる相手に対しては地上で通常技を合わせていくのがいい。また、「斬空波動拳をガードしたあとで相手がどういう行動をとるのか」を見るため、もう一度垂直ジャンプ→斬空波動拳を撃ってみてもいいだろう。

斬空波動拳をガードさせたあとに狙っていきたい技は、百鬼襲からの百鬼豪砕によるつかみ。スタート時の間合いからでも一回の百鬼豪砕で相手を画面端に追いやることができ、その後の展開がかなり有利になるのでぜひとも狙っていきたい。ただ、相手も慣れくると対応してくるので、そういう時は打点高めの百鬼豪刃で地上に足止めしておき、次の百鬼襲で百鬼豪砕にするといった「百鬼豪刃と百鬼豪砕による2択」が有効だ。



対ブロッキング用の連係を組む

1Pめの「攻略基礎概念」でも触れたが、豪鬼は攻める際にいくつかの「通常技→通常技」の組み合わせによる連係攻撃を持っておくことが大切。 連係を組む理由はいくつか挙げられるが、そのなかでも特に大きなメリットを2つ紹介しよう。

連係を組む1つめのメリットは、連係の間は相手が手を出しにくくなるということ。これは連係自体が隙の小さいもの――実際には技後に有利になる――で組まれているため、下手に手を出してしまうと豪鬼が出す次の技をくらうことになる。

2つめの理由として、このゲームにはブロッキングがあるため、技を上下に振れば相手の狙いをそらせることができ、それが対ブロッキングの役割も果たすという事実が挙げられる。例えば、こちらがしゃがみ弱®のあとに毎回しゃがみ中®を出していけば、そのうち相手も下段ブロッキングを仕込んでくるようになる。これではブロッキングのいい的になってしまうので「しゃがみ弱®→しゃがみ®」と出すところを「しゃがみ弱®→遠距離立ち中®」という連係に変えてみる。すると、相手が2段めのしゃがみ中®を下段ブロッキングしようとレバーを下に入れたところへ、遠距離立ち中®がヒットするという仕組みだ。

なお、連係を組むときは、上の例にも出てきた 遠距離立ち中®を積極的に使うことをすすめる。こ の技は遠距離攻撃のなかで唯一キャンセルをかけ ることができ、さらに攻撃判定が発生したあとな らいつでもキャンセルがかかるという優れた技だ。 遠距離立ち中®の発生は6フレームなので、その 前に密着からしゃがみの弱攻撃をガードさせれば 有利な状態のまま出していくことができる。

例えば「しゃがみ弱®→遠距離立ち中®」という連係をガードさせ、そのあとガードしがちな相手には最速キャンセルで百鬼襲につなぎ、暴れる相手には遅めキャンセルで豪波動拳につなげば高確率でヒットが望める。春麗、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロの6キャラには素でしゃがみガードされると遠距離立ち中®が空振りするが、この技は空振り中でもキャンセルがかかる。当たらない相手に対してもバリアとしての使い道があるので、遠距離立ち中®は効果的に使っていきたい。

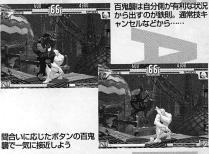


攻めの要、百鬼襲

『3rd』の豪鬼は新技の百鬼襲を主軸に据えて闘う。 百鬼襲を使っていく上で重要なことは2点ある。

まず1つめ、百鬼襲は「豪鬼側が有利な状態から仕掛ける」ということ。いくら百鬼襲を主軸にするとはいえ、中間間合いからおもむろに出していったところで、相手に反応されて昇り蹴りでもくらうのがオチだろう。

百鬼襲を出す時は通常技にキャンセルをかけたり、先述の斬空波動拳をガードさせたあとなど、とにかくこちら側が有利な状態から仕掛けていくのが鉄則だ。Qなどにはラウンド開始と同時に強・百鬼襲から百鬼豪砕を出すと間合いがちょうど合うが、そういうのはあくまで奇襲であって例外と考えてもらいたい。



2つめの重要な要素は百鬼襲を仕掛ける時「常に相手の頭上に位置するようにコントロールする」ということ。通常技の連係や斬空波動拳をガードさせたあとなどは中・百鬼襲でカバーし、弱・百鬼襲はたまにからめる程度がいい。いうまでもなく、百鬼襲を相手の頭上に合わせる理由は、直前まで技を引き付けて百鬼豪砕か百鬼豪刃による「打撃か投げの2択」を迫るためである。



なお、こちらの百鬼襲に対して後ろジャンプ昇り蹴りなどで応対してくる相手には、中・百鬼襲からの最速タイミングで百鬼豪刃を出して頂点で落とすようにするといい。または中・百鬼襲ではなく弱・百鬼襲にすることでも、こういったケースによる相手の昇り蹴りをかわすことが可能だ。

画面中央なら1回ダッシュで間合いを詰め、攻めを続行しよう。ただし、相手が「後ろジャンプ空中ブロッキング」を入力していたら、相手は下りで技を出せる。その点には気を付けよう。

●Chapter3/画面端に追いつめてから

動きにくい相手の手の内を読め

百鬼豪砕で相手を画面端に追い込んだら、その まま勝負を決めるつもりで一気に畳み込もう。

まず、画面端でも1ページめで紹介した「近距離間合い」をキーブしよう。相手は端を背負っているため、自分からは下がることができない。垂直ジャンブからの斬空波動拳も交えつつ、先手を取って常に相手の動きを封じにかかろう。

画面端で百鬼襲を仕掛ける時でも、自分が有利な状態から出していくという鉄則に変わりはない。ただ、相手はこの状況では劣勢なわけで「切り返しのチャンス」を常に狙っている。そのことからも、画面端での攻めで隙を見せることは画面中央のとき以上に許されない。つかみ損ねれば少なからず「隙」といえるだけの硬直を残してしまう百鬼豪砕は、その使用頻度をやや下げたほうがいいだろう。画面端での攻めは、どこで出しても技後の隙が小さい百鬼豪刃を主軸にし、技を出すタイ

ミングを変えることで対応していくといい。

また、画面端での連係の間には頭蓋破殺を使うといい。この技はガードされても1フレームしか不利にならないうえ、中段属性の2ヒット技だ。しかも攻撃発生後の4フレーム~24フレームまでの間は投げられ判定が消失する。重ねにもガンガン使っていけるので、上手く連係に交えていこう。

画面端で攻める場合に中央のときと大きく異な



画面端では隙の少ない頭蓋破殺でガードを崩しつつ……

る点は、相手も動きにくいだけに「跳び込みや返し狙いの待ち」の頻度が上がりがちだが、逆に画面端へ追いやっているからこそ相手の行動も読みやすい。わざと返し狙いの技を出させてブロッキングしたり、こちらの技をブロッキングしようと入力の受け待ち状態でおとなしくなっているところへ投げの頻度を上げれば対応することは難しくなるはずだ。



さらに攻めを続行しよう

OChapter4/起き上がり

相手の起き上がりを攻める

相手がダウンして起き上がるときは、攻撃の先 手をつかむチャンス。確実に押し込めて自分側優 勢のままターンを持続したい。

まず、相手の起き上がりには垂直ジャンブからの斬空波動拳を「低い打点で」重ねにいく。直接打撃を重ねない理由はブロッキング対策のため。仮に斬空波動拳ならブロッキングされても、その対象はあくまで「弾」のほうだ。豪鬼本体にはブロッキングによるストップ時間はかからないので反撃を受けることはない。むしろ逆に斬空波動拳をブロッキングされたほうが、ガードされた時よりも豪鬼側の有利時間が増えるぐらいだ。

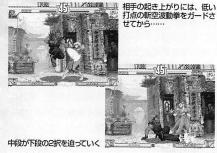


ッキングされて

斬空波動拳を低い打点で重ねたら、次はしゃがみ中心(下段)か頭蓋破殺(中段)でガードをゆさぶろう。ここでなぜ相手の起き上がりに直に打撃ではなく斬空波動拳後に重ねるのかといえば、一つは上記のブロッキング対策。もう一つは相手側のブロッキング入力が、起き上がり直後よりもガード硬直から復帰したあとのほうが格段にやりにくくなるということ。最後に起き上がりに重ねら

れた低い打点の斬空波動拳をブロッキングしてしまうと、豪鬼側の投げおよび瞬獄殺が確定で決められるためだ。

打撃技を相手の起き上がりに直接「埋める」よりも、いったん斬空波動拳を重ねてからのほうがはるかに多くのメリットを享受できる。もちろん、 択一攻撃が成功したあとはその後も豪鬼側優勢で 闘いを進めることが可能だ。



起き上がり豪昇龍拳の効果

『ストⅢ』シリーズにはスーパーアーツを除くと、 長い無敵時間を伴った必殺技の存在は少ない。しかし、豪昇龍拳には出掛かりに3フレームの「完全無敵時間」が存在し、『ストⅡ』ライクな使い方が可能となっている。

このため自分の起き上がりに打撃を重ねてくる 相手にはリバーサルで豪昇龍拳を出すのが極めて 有効である。起き上がりに使う豪昇龍拳は弱で、中 や強は使わないほうがいい。なぜなら弱は初段で 相手をダウンさせることができるが、中や強だと 離れた相手にヒットさせてもダウンを奪えず反撃 を受けるためだ。



ただし、起き上がりで豪昇龍拳を出すなら、相手が打撃を重ねてくると読んだ時に絞ったほうがいい。『ストⅢ』に関わらず、技を重ねるふりをして実はガードしている……というオチはありがち。起き上がりの選択肢としては有効な技だが、実は豪昇龍拳自体は上段と下段のどちらのブロッキングにも対応している。過信は禁物だ。

また、SAI、Iにも出かかりに長い無敵があり、勝負どころではリバーサルで使っていける。 SAIの滅殺豪波動を選んでいるときは起き上がりのリバーサルには使わず、起き上がり豪昇龍拳にSAキャンセルをかけて出すようにしよう。



スーパーキャンセルで滅殺豪 波動につなげよう

Chapter5/SUPER ARTS · X

豪鬼にはSAゲージ2本すべてを一気に放出する「スーパーアーツX(仮称)」という特殊な技がある。ひとつはシリーズおなじみの「瞬態殺」で、もうひとつは『3rd』での新技「金剛國裂斬」だ。キャラ別攻略最後の項目は、この2大スーパーアーツの使い方について解説していこう。

金剛國裂斬はGDに合わせる

[3rd] から新しく加わった金剛國裂斬は、高威力な打撃技だ。攻撃発生までがかなり遅く、特殊な状況下でないと連続技に導入することはできない。ただ、連続技に入れても補正を受けるのため、どのみち単発で使っていったほうが良い。

この技はムックの上巻でも解説済みの「グラップディフェンスが起こる状況に合わせる」のが最も効果的な使い方だ。空ジャンプで跳び込んで相手のグラップディフェンスを誘い、着地と同時に発動すれば投げの空振りに当てることができる。

また、同じ空ジャンプでも一度天魔空刃脚や百 鬼豪刃をガードさせて垂直ジャンプし、着地で仕 掛けるという方法でもグラップディフェンスを誘 いやすい。

なお、ほかのスーパーアーツは、そのコマンドとグラップディフェンスを同時入力したとき、「自分が早ければスーパーアーツ発動、相手の投げ入力のほうが早ければ自動的にグラップディフェンス発動」といった重複入力ができるようになっている。しかし、「金剛國裂斬+投げ」は投げコマン

ドのほうが優先順位が高いため、この重複入力が 効かないので気を付けよう。



瞬獄殺は密着で発動すれば確定

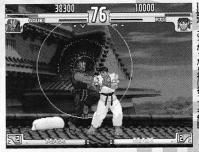
これまでのシリーズでは、発動時の暗転を見てからでもジャンプで回避できた瞬獄殺。はっきりいって魅せ技でしかなかったが、「3rd」の瞬獄殺は一味違う。この技の「初期つかみ間合い」である12ドット以内に相手を捕捉して、なおかつ相手に投げられ判定のある状況であれば確定で成立するのだ。12ドット以内というのはかなり狭い間合いなので、実戦では「ほぼ密着状態」と考えたほうがいい。

さて、この密着状態を作り出すには、高い打点で百鬼豪刃をガードさせて着地で発動とか、遠距離立ち中®をガードさせた間合いからダッシュして発動、というのがポピュラーな方法だ。ただし、ジャンプ攻撃を当てて(ガードさせて)から瞬獄

殺を発動する場合は、くれぐれも相手側のガード (ヒット) 硬直による「投げられ無敵」が解けてか ら発動させるようにしよう。相手に投げられ判定 のない状態では、いくら密着していても暗転を見 てから逃げられてしまうぞ。

また、瞬獄殺の出掛かりには暗転終了から5フレームの無敵時間が存在する。これを利用して、至 近距離での相手の連係に割り込むといった「守り の技」としても活用することが可能だ。

なお、前作の『2nd』では近距離から頭蓋破殺に空振りキャンセルをかけてから出すことで、その時点で相手がガードボーズを取っていた場合に限り確定でつかむことができた。しかし、「3rd」ではできなくなっている。ただ、頭蓋破殺は前進しながら攻撃する技なので、実戦時は「瞬獄殺の確定間合い外から頭蓋破殺で間合いを詰めて、確定間合いに入って発動」という使い方をする分には有効であろう。



こうなったら神に祈っても無駄判定のある状態で密着すれば瞬獄殺

●苦手とするキャラへの対策

対ユン、ヤン、ネクロ、春麗、トゥエルヴ

ユンとヤンは雷撃蹴、ネクロはドリルキック、トウェルブはD.R.A.およびX.F.L.A.T.で「後ろジャンプから戻ってくる」ことができる。これらの技は速度が速く、例えば豪鬼がよく使うしゃがみ中Kなどが空振りしたのを見てから出しても技の硬直中に決めることができる。これは彼らが垂直ジャンプしたときでも同様なので、こちらの技が届かない間合いでの技の空振りは厳禁だ。

また、滅殺豪波動に関しては、ガードされるとネクロにはSAを含めた様々な技で、春麗にはSAIの鳳翼扇で確実な反撃を受けるので覚えておこう。



対ヒューゴー、Q

体が大きいため、豪鬼の主軸技のほとんどは空中で叩き落とされることが多い。特にヒューゴーとはグラフィック上で技が重なっていなくても、相手が出した攻撃が斜め上方の豪鬼を「偶然に」直撃することが多い。画面中央では決して無理をせず、画面端に追い込むまでは斬空波動拳を上手く交えつつ持久戦の構えで望むべき。

また、ガードさせればほかのキャラに対しては 比較的安全な部類に入る強・竜巻斬空脚だが、こ の2キャラにはガード後に通常投げが反撃技とし て確定で返されてしまう。



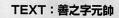
「画面端のめくり」と「打点下げ空刃脚」

相手を画面端でダウンさせたら、起き上がりにめくりを狙ってみるといい。画面端でめくれるのは、ダッドリー、エレナ、ヒューゴー、トウェルブ、ネクロ、アレックスの6キャラ。めくるときに使う技はジャンプ中®(強®)で、ヒット後はもちろん地上の技につなげることができる。

これ以外のキャラはめくれないが、その代わり 画面端の相手と壁の間に入るように天魔空刃脚を 出せば、自動的に打点が低くなる。この高さでヒットした天魔空刃脚は必ず地上の技につながるこ とを覚えておこう。



低打点でヒットする
画面端でめくれない相手には、天魔空





ケンにとって最大の武器は波動拳でも昇龍拳で もなく、近距離戦のプレッシャーである。リーチ に恵まれた蹴り技でミドルレンジを制圧し、短 く鋭いダッシュで一気に接近、密着したら息も つかさぬラッシュから連続技を叩き込むのだ!

まずは中距離戦をマスターする。

ダッシュ接近への布石

タイトル横でも書いたように、ケンが最も得意と するのは接近戦である。そのため展開としては、鋭 いダッシュで一気に間合いを詰め、投げやしゃが み弱®からの連続技で致命傷を与える……という のが理想的だが、実際にプレイしてみるとなかな かうまくいかない。それもそのはず、相手にしても ケンに接近されるのを嫌って、ダッシュを止める ために地上技を散らしたり、跳びまわって地上にと どまらないように気をつけているからである。

そこで、まずはうまく相手に接近するために、

①地上の牽制技を潰す

②空中への脱出を阻止する

という2点にポイントを絞ってみよう。これが できれば相手もおとなしくなり、ダッシュによる 接近もスムーズに「通る(成功する)」はずだ。

ケンの地上技の中で、この2つの任務に適した 技としては、立ち中心が挙げられる。この技はリ ーチが長く、攻撃判定がやや上方向へ突出してい るため、中間距離から振り回すだけでかなりの効 果を発揮してくれる。とはいうものの、もちろん

この立ち中心も無敵とまではいかないので、この 技をサポートする目的として、他にもいくつかの 技を散りばめながら相手を抑え込んでいくといい だろう(この他の主力技については下表参照)。

また、中間距離を制圧したあとの「ダッシュで 接近するタイミング」については、こちらの牽制 技がガードされる確率を基準に計っていく。もし も牽制技がボコボコとヒットしているようなら、ま だ相手は地上技を出している証拠なので、ダッシ ュで近寄るには少々気が早い。接近するのはある 程度ガードが多くなったのを確認してから (=手 を出していない証拠)でも遅くはないだろう。



地上がダメなら……

ここまでに挙げた、中間距離の制圧に重点を置 いた基本戦術が通用しない相手の場合、いつまで も地上戦にこだわるのはかえって危険である。具 体的なキャラとしては、垂直ハイジャンプからの 雷撃蹴が厄介なユン&ヤンや、地上戦の差し合い では相性が良くないユリアンなどが挙げられるが、 こういったキャラに対しては、地上戦は放棄して こちらから跳び込んだほうが接近戦に持ち込みや すいことを覚えておこう(空中戦については3P 目に説明してあるので、そちらを参照してほしい)。



立ち回りで多田する通堂技とその性質

4363	と夕用9 る週帯技の		
	And the second s	主な用途	使 用 頻 度
立ち 強®		ケンの立ち攻撃の中で最もリーチがある。後述の立ち中®と違い、遠距離でしゃがんでいる相手にもヒットしやすいので、立ち中®をしゃがみ技で潰されがちな時に使っていく。また、やや大振りなため、この技に合わせて跳ばれると危険だが、発生の遅さは必ずしもデメリットとはいえない。微妙な遅さが功を奏し「わざわざ当たりにくる相手」もいるのだ。	\triangle
立ち 中®		牽制の主力。攻撃判定が上に出ているため、相手のジャンプ際を叩いたり、立ち攻撃を潰したりするのが主な用途になる。試合序盤はこの技で十分にダメージを与え、相手の攻め気を萎えさせてから接近戦を挑むといいだろう。ただし、注意点はスキが大きいこと。冷静な相手にこの技をガードさせ続けていると、スーパーアーツによる反撃を受ける可能性があるのだ。	0
しゃがみ 強®		スキの大きさを敬遠してか、この技をあまり使わないケン使いも多いが、非常に強い技である。リーチも立ち中®よりほんの少し短い程度なので、相手の通常技のスキを狙うに十分な性能を持っているし、ヒットすれば起き攻め可能な点も大きい。左右へのフットワークを軽くして相手に地上技を空振りさせ、積極的に当てていけるようにしたい。	0
しゃがみ 中®		やはりメインとなるのは中間距離での「差し込み」。前述の立ち中®と併用し、地上戦を有利に進めたい。また、この技をキャンセルして波動拳を撃つ、いわゆる「足払い波動拳」も強力で、相手は足払いをガードしたからといってうかつに動けなくなる。ただし、一部の突進型スーパーアーツを持っているキャラには波動拳ガード後に反撃を受ける可能性もあるので注意すること。	
しゃがみ 強P		リーチが短いこの技の用途は「対地バリア」である。とにかく攻撃判定が強いので、近 距離で振り回すことによって相手の技を潰しやすい。ネクロ、いぶき戦では特に活躍し てくれるだろう。ガードされるとスキは大きいが、この技を出す時は毎回波動拳のコマ ンドを入力しておくことによって、ヒット/ガード時のリスクを軽減できる。	\bigcirc

近寄ったら離さない接近戦の立ち回り

ダッシュからの選択

うまく中間距離を制圧し、相手を黙らせること ができたら、ここからがケンの本領発揮。素早い ダッシュで接近して選択を仕掛けるチャンスだ。

基本的に、ダッシュで相手に密着したあとの狙 いは、投げとしゃがみ弱®×2→スーパーアーツ **の2択**にある。要は、投げを警戒した相手はグラ ップディフェンスを入力するため、しゃがみ弱化 からの連続技がヒットし、しゃがみ弱化を警戒し てガードする相手には投げが決まるという単純な 2択だが、これが実に効果的。どちらの選択でも 成功すればダウンを奪えるので、その後の起き攻 めでさらにプレッシャーを与えることができる。

逆に、もしもこの2択をしのがれたとしても、そ のまま仕切り直しにしているようではダメ。投げ を選択してグラップディフェンスされた場合はま あ仕方ないが、しゃがみ弱®×2をガードされた 場合は、まだケンのほうが1フレームだが有利な 状態。距離を離したい気持ちもわかるが、離せば 楽になるのはむしろ相手のほうなので、ここはリ ープアタックや投げ、ブロッキングなどを駆使し、 間合いを離さないように攻め続けること。



起き攻めのバリエーション

THE PARTY

めくり中®から……

地上から…

密着から少し下がって

起き攻めについて

首尾良くダッシュからの選択でダウンを奪った ら、再び接近して起き攻めに移行する。起き攻め は大きく分けて、空中からの攻めと地上からの攻 めがあるが、前者はめくりジャンプ中®の重ねが リバーサル攻撃に対して強い代わりに、クイック スタンディングに対応しづらいという難点が、後 者はクイックスタンディングに対応しやすいかわ りに、リバーサル攻撃に弱いという難点がそれぞ れ存在するため、どちらも一長一短といったとこ ろ(実際の起き攻めのパターンについては下図に まとめておいたので、そちらを参照してみよう)。

また、起き攻めの際に注意したい点として、SA ゲージの有無が挙げられる。これは、起き攻めの リスクと直結している問題なので、順に考えてみ よう。まず、SAゲージが溜まっているときには、 上段ブロッキング不能技(ターゲットコンボ)・ 下段ブロッキング不能技(しゃがみ弱®×2)・ 投げのすべてから相手をダウンさせることができ、 しかもそのうち2つはスーパーアーツまでつなが るため、大ダメージが期待できる。裏を返せば、相 手もうかつな行動は取れないということを意味す る。ところがSAゲージが溜まっていない場合、連 続技は攻撃力が落ちるし、しゃがみ弱®にいたっ ては通常の方法ではダウンを奪えなくなる。つま り、相手も割り切ってブロッキングやリバーサル 技などのバクチ行動を取っても採算が取れるとい うわけだ。まあ、この場合、無い袖は振れないの である程度どうしようもないのだが、SAゲージ がない時には相手もバクチ行動に出ることも考え て、基本はやや待ち気味に、行動を起こすなら投 げを多めという意識は持っておいて損はない。

EX波動拳を活用する

もしもSAゲージは溜まっていないが、EX必殺 技なら使えるという状態で近距離戦をおこなう場 合、EX波動拳を使うのもいい作戦だ。通常、波動 拳はダメージが低く、足払い波動拳などでヒット させても距離が離れて仕切り直しになるだけとい うイメージが強いため、なかなかラッシュに活用 する発想は生まれてこないが、EX波動拳なら話は 別である。当てればダウンを奪えるし、ガードさ れたときのスキも小さいので、近距離からのしゃ がみ中®→EX波動拳でも十分なプレッシャーにな る。また、近距離で使うことにより、波動拳につ きものの「読まれてジャンプから連続技を食らう」 というリスクが軽減される点も大きい。

このように、EX波動拳はとにかく使える技なの で、極端な話、SAゲージが溜まっているときで も使うだけの価値がある。特に、選択スーパーア ーツが昇龍裂破や疾風迅雷脚なら、ストックは1 本あればプレッシャーとしては十分なはず。いつ 当たるかわからないしゃがみ弱®からの連続技の ためにゲージMAXをキープするのなら、どんど ん消費したほうが試合が有利に進むはずだ。



①しゃがみ弱®×2 各種SA

・大本命の選択。相手の上段ブロッキングと投げ返しに 対して有効。きちんと起き上がりに攻撃判定が重なって いないと投げられてしまうので注意。

②TC(近距離立ち中P→ 強P)→各種SAor弱昇龍拳

・大本命その2。①を読んで下段ブロッキングする相手 に狙っていく。ガードされたときには波動拳へとつない だり、ブロッキングを入力するのが有効。

③投げ

・相手は①②が最も怖いので、起き上がった直後にガー ドを固めるケースも多い。そんな時は投げて再びダウン を奪おう(もちろん最速の投げ返しには負けるが)。

④リープアタック

・リープアタック単体では効果が薄いが、その後の連係 で十分「もと」が取れるだろう。直後に投げとブロッキ ングで選択を迫るのが有効だ。

・相手の起き上がりから遠ざかるように動いて、投げ失 敗ポーズを待つ。投げ失敗ポーズにはしゃがみ強®やし ゃがみ中®→EX波動拳を叩き込んでやろう。

6 稲妻カカト割り (+中®)

・ガードの堅い相手によく効く。ヒットする時はたいて いしゃがみヒットなのでダメージが大きい。一応、しゃ がみヒットから疾風迅雷脚につなぐことも可能だが……。

5投げスカし待ち

141

対空行動と跳び込みからの選択

基本的な対空概念

ここまで、ケンの基本方針は「跳ばせて落とす」 ことではなく「跳ばせない」ものとして説明して きた。とはいうものの、実戦で相手を一度も跳ば せることなく倒すことができるかというと、実の ところそれもなかなか難しい。そこで、相手の跳 び込みに対する対空技について考えてみよう。

具体的な対空技の種類については下表を参照し てもらうとして、実戦で最大の問題になってくる のは、相手の空中ブロッキングにどうやって対処 するかである。もちろん、ケンの対空技は判定が 強いため、きちんと反応できれば相手のジャンプ 攻撃に潰されることはまずないが、空中ブロッキ ングされれば反撃を受けることは必至。特に、昇 龍拳は相手にしても狙い目なので、跳んできたか らといって無造作に出すのは考えものである。

では、相手の空中ブロッキングに対抗するため にはどうしたらいいかというと、相手のブロッキ ング能力を上回る多段攻撃でミスを誘うのが基本 になる。これは、ただの弱・昇龍拳よりも中・昇 龍拳のように攻撃回数が複数に及ぶ攻撃のほうが 望ましいということだが、昇龍拳は多段対空の中 でもタイミングが計りやすい(一定の入力タイミ ングですべてブロッキングされてしまう) 部類に 入るので、通常技キャンセル竜巻旋風脚など、タ イミングが一定でないものも組み込み、多段対空 技のバリエーションを増やしていくといいだろう。

広義の対空行動

相手のジャンプ攻撃を「撃墜する」という意味 での対空概念はここまでに挙げた通りだが、どれ ほど対空のバリエーションを増やしても、空中ブ ロッキングの脅威を完全に取り除くことはできな い。そこで、ジャンプ攻撃に手を出すことなく相 手の跳び込みを無効化する方法も考えてみよう。

ここでいう無効化とは、跳んできた相手の着地 点から離れ、たとえジャンプ攻撃を出しても当た らない場所に移動すること。具体的には、ジャン プを見たら後退して距離をとる方法と、ジャンプ の下をくぐるという2つの方法があるが、前者に ついては相手の着地に足払い波動拳や、意表を突 いてダッシュ投げなどを、後者については相手の 背後からしゃがみ弱®×2→スーパーアーツの連 続技などを狙ってみるといいだろう。いずれも対 空技で撃墜することに比べると地味な印象はぬぐ えないが、空中ブロッキングのリスクを軽減しつ つ着地点でのアドバンテージを握るという意味で は、立派に対空としての機能を果たしているとい えよう(こちらから跳び込んだ際に、ひたすら相 手が後退してジャンプ攻撃をガードさえしてくれ ず、「のれんに腕押し」状態を味わった経験のある 人は、着地点をズラされることでどれほど攻撃リ ズムを狂わされるかを理解しているはず。あのイ ヤな感覚を相手に与えてやること、これが「ジャ ンプ攻撃を無効化する」ことの真の目的なのだ)。

こちらから跳び込む

それでは次に、こちらから跳び込むときの選択 について考えてみよう。ケンで跳び込みに使って いくのは、主にめくりが狙いやすいジャンプ中® だが、ケンのジャンプ軌道は比較的素直なため、多 用すればすぐに見切られ、対空技で撃墜されたり 下をくぐられたりしてしまう。そこで、跳び込み の選択肢に空中竜巻旋風脚を組み込んでみよう。こ の技はジャンプの出始めで出せば大きな放物線を、 終わり際で出せば小さな放物線を描くため、通常 のジャンプ攻撃と併用することで大きな幻惑効果 を得られる。この時の空中竜巻旋風脚には、EXを 使っていくのが望ましい(ガード後の反撃を受け にくく、ヒット後の追い打ちも狙いやすい)が、ゲ ージが足りない場合はEXでなくても構わない。ジ ャンプとハイジャンプの軌道差もたくみに使い分 け、相手に着地点を悟られないように跳び込もう。



めくり能力の高いジャンフ 中®は跳び込みの基本だが それだけではどうしても攻 撃が単調になってしまう

ジャンプの軌道そのものが 変化する空中竜巻旋風脚も 使い、着地点を相手に悟ら れないように跳び込もう



ケンの対空技 Anti Air Combination

跳び込みを空中で撃墜

垂直ジャンプ中化



・横方向に判定が強く、相手のジャンプを見てから、とい うより「置いておく」対空技。ユン、ヤンなど、空中で特 殊行動のあるキャラに対しては特に効果的。また、垂直ジ ャンプ強®もほぼ同様の効果がある。

昇り蹴り



・地上対空をブロッキングしてくることの多い相手に対し て「最も高い打点の対空技」として機能する。相手との角 度によってジャンプパンチ系とジャンプキック系を使い分 けることができればベスト。

空中竜巻旋風脚



・ジャンプ軌道が変化するためブロッキングされづらい。 どうせ使うならダメージの大きいEXを使っていこう。ヒ ット後は (ケンが着地してから) 追い打ち可能なので、昇 龍拳や立ち中®の準備を忘れずに。

Lv.1:昇龍拳





・相手のジャンプ攻撃に負けないとい う点では弱が最も信頼できるが、空中 ブロッキングに対しては弱い。少しで も空中ブロッキングができる相手に対 しては、実力に応じて中~EXを使い分 けていこう。

Lv.2:しゃがみ強P→弱昇龍拳





連続ブロッキングのタイミングがと んでもなく早いので、初めて見た相手 にはまず当たる。仮に相手がしゃがみ 強®を食らってしまっても、昇龍拳に 反撃を受けないというのもいい。ふと ころに潜り込むように使っていこう。

Lv.3:しゃがみ強P→竜巻旋風脚





・しゃがみ強®→弱昇龍拳をブロッキ ングしてくるような相手に使っていく。 竜巻旋風脚は強で出すのが最も安全だ が、弱を使って「ヒザ部分」のみが相 手に当たるようなことがあれば、その 後追撃することも可能。

Lv.4:昇龍拳→神龍拳





・対空の最終兵器。さすがに全部ブロ ッキングされることは少ないだろう。 地上ヒットの神龍拳よりダメージが落 ちることは否めないが、それでも相手 に跳び込みをためらわせる程度には破 壊力がある。

連続技から見るスーパーアーツ選択の指針

ここまでに説明したことが実行できれば、ケンの基本戦術はほぼマスターしたも同じ。あとは数多くの実戦経験を積み、場慣れしていくのが最良の上達方法だろう。しかし、基本戦術と離れた部分では、もう少し考えなければならない問題が残されている。そう、スーパーアーツに何を選ぶか、である。

1冊目のムックで、筆者は「有望視されるのは昇龍裂破」という意味のことを書いたが、世間ではこの予想をよそに、主流となっているのは疾風迅雷脚と神龍拳という2本の柱。特に、疾風迅雷脚はゲージの溜まりやすさ、連続技チャンスの多さ、反撃能力の高さで1番人気のスーパーアーツとなっている。これに対して神龍拳は、チャンスこそ少ないものの一撃必殺の破壊力があるため、根強いファンの多いスーパーアーツである。まあ、スーパーアーツの選択は個人の「主義」とも切り離せない問題なので、誰もが最も勝率の高いものを選択するべきとは思わないが、もしもキミが連続技のダメージ効率とスーパーアーツ選択を秤にかけているのなら、右表を参考にしてみよう。

右表はケンの主な連続技をユンに叩き込んだときのダメージを低い方から順に並べたもの。ダメージ比較が目的のため、過程が同じでもスーパーアーツが違うものは別の連続技として列記してある。全体的な傾向としては、さすがに疾風迅雷脚→昇龍裂破→神龍拳の順にダメージが高くなっているが、例外的にターゲットコンボ→波動拳→スーパーアーツの連続技だけは、昇龍裂破と疾風迅雷脚の順位が逆転している(昇龍裂破の序盤がヒットしないため)ことに注目したい。結局、昇龍裂破はこのあたりのハンパ感と連続技としての不安定さから人気薄のスーパーアーツということなのだろうか?

ちなみに、ターゲットコンボ→EX波動拳は一部のキャラ(リュウ・ケン・ 豪鬼)にはつながらないのに、ターゲットコンボ→波動拳→疾風迅雷脚or昇 龍裂破だと全キャラに確定している点について疑問を持った人もいることと 思うが、これはスーパーアーツを発動したあと、飛び道具だけが動いている 時間があることによってつながる連続技。誤植ではないのであしからず。

ケン・主要連続技のダメージ比較

コンボ内容	ダメージ
地上竜巻旋風脚(1発目空中ヒット)→弱昇龍拳	23.8%
TC(近距離立ち中®→強®)→EX波動拳	25.6%%
TC(近距離立ち中®→強®)→EX竜巻旋風脚	28.5%
しゃがみ弱⑥×2→疾風迅雷脚	32.5%
しゃがみ中⑥→強波動拳→疾風迅雷脚	35.9%
しゃがみ中⑥→疾風迅雷脚	36.3%
TC(近距離立ち中P→強P)→強波動拳→昇龍裂破	37.4%
TC(近距離立ち中P→強P)→強波動拳→疾風迅雷脚	37.7%
EX空中竜巻旋風脚(空中3ヒット)→弱昇龍拳	38.4%
TC(近距離立ち中®→強®)→疾風迅雷脚	39.1%
TC(近距離立ち中®→強®)→強昇龍拳→疾風迅雷脚	39.5%*
しゃがみ中⑥→強波動拳→昇龍裂破	42.2%
TC(近距離立ち中®→強®)→強昇龍拳→昇龍裂破	42.6%*
しゃがみ弱⑥×2→昇龍裂破	43.9%
TC(近距離立ち中P→強P)→昇龍裂破	47.6%
しゃがみ中心→強波動拳→神龍拳	48.0%
弱昇龍拳→神龍拳(昇龍拳地上ヒット)	51.8%
しゃがみ弱®×2→神龍拳	53.6%
TC(近距離立ち中P→強P)→神龍拳	55.8%
TC(近距離立ち中P→強P)→弱昇龍拳→神龍拳	57.6%*

備考:対ユンでの調査(確定するコンボの多さを優先)。ダメージはモニタ上での計測のため、若干の誤差がある可能性があります。また、すべて体力100%からの計測です。※は一部のキャラには確定しない連続技

苦手とするキャラへの対策

最後に、ケンが特に苦手だったり、特殊な攻略 が必要とされるキャラへの対策を挙げておこう。

●ユン&ヤン

ケンの登竜門とも言える相手キャラ。ユン&ヤン兄弟に勝てるかどうかにケン使いとしての実力が問われる、と言っても過言ではないだろう。

ユン&ヤンで最も恐ろしいのは、空中から繰り出される雷撃蹴。この技はとにかくスピードがあるため、見てから昇龍拳で落とすのはほとんど不可能である。雷撃蹴に対しては、ある程度読みで垂直ジャンプ中®をばらまくことと、細かく前後にダッシュして狙いを絞らせないことが重要。相手は空中にいることが多いキャラなので、空中竜巻旋風脚もよく効くだろう。雷撃蹴さえ封じてしまえば、互角の勝負をするのも夢ではないぞ。



●アレックス

地上戦での通常技ヒット率だけを考えればこちらのほうが上だが、大振りな技を空振りしたところに跳び込まれると一気にスタンさせられる可能性があるので、強攻撃の使用頻度は控えめに。それでも跳び込まれた時には相手の空中ブロッキングを十分警戒し、できるだけ多段の対空技を使うこと(ジャンプ攻撃主体というキャラの性質上、使い手は空中ブロッキングに長けた人が多い)。

また、遠距離戦になっても油断してはダメ。どんな間合いになってもスラッシュエルボーで突進してくる可能性があるので、ブロッキングの準備だけはしておこう。ブロッキングが苦手という人は、スーパーアーツに疾風迅雷脚を選択してもいい(中以上のスラッシュエルボーに反撃できる)。



をブロッキング

●ネクロ

ケンの基本戦術である「通常技による中間距離の制圧」がまったく通用しないキャラ。とはいうものの、苦手キャラというわけではない。要はリーチの長いネクロの地上技には無理に付き合わず、空中竜巻旋風脚を中心とした跳び込みで接近して一気にたたみかければいいというだけの話なのだ。いったん近寄ってしまえば、しゃがみ強®を刻みつつ闘うスタイルが強力。ネクロの地上技はケンのしゃがみ強®に相性が悪いため、そのまま一気に押し切るととも珍しくない。中にはドリルキックで押し返そうとするネクロもいるかもしれないが、跳び込みには昇龍拳を狙っても十分もとが取れるはずだ(たとえ空中ブロッキングされたとしても、それほど痛い反撃を受ける恐れはない)。



蛍引こ妾丘するのがネクコ戦の泌訣だ地上戦は放棄し、空中竜巻旋風脚を使って

FIGHT A NEW RIVAL!! ショーンが開発が終

ショーンの戦闘スタイルは、リュウ・ケンに似 ているため、スタンダードタイプといえる。波 動拳という飛び道具こそ無いが、基本性能は高 く、移動スピードもリュウ・ケンを上回るので、 ダッシュからの攻撃を主軸として闘っていく。

相手に近づく前に……

牽制技を巧みに使う

移動スピードが速いショーン。だが、いきなり 近づこうとしても相手の牽制技で止められてしま い、簡単には近づけない。近づくためには、牽制 技を駆使し、相手のガードをある程度固めさせな くてはならない。ガードが堅くなったら、ショー ンの機動力を生かして一気に接近し、強力なラッ シュをかけるといった闘い方になる。

まず、相手が遠距離、または中距離にいる場合 に牽制として使える技が、遠距離立ち中Pと遠距 離立ち強P、加えて遠距離立ち中Rも有効だ。

遠距離立ち中®は、リーチがそこそこ長く、技 の発生6フレームと早いため、相手の前方ダッシ ュにうまく合わせて使っていきたい。もちろん、 相手の前方ダッシュを見てからでは、まず間に合 わないので、1回の前方ダッシュで近づける間合 いに相手がいたら、この技を「置いておく」感じ で使うといい。空振りしたときのスキも小さく、そ れほど慎重にならなくても使っていける技だ。

遠距離立ち強®も似たような感覚で使ってもら って構わない。また、この技は上から拳を振り下 ろす技となっていて、しゃがんでいる相手にもガ ードさせられる。そのため、相手との間合いが離 れていなければ、まず空振りすることはない。

だが、この技は出るまでが若干遅く、ジャンプ でスカされてしまうと、そのまま手痛い反撃をく らう恐れがあるので、遠距離立ち中Pほど乱用は できないぞ。ヒットしたときは、見返りも大きく、 その後の踏み込みが安易に行える。



最後の立ち中心だが、攻撃判定がやや下方向に 向いているため、相手の下段攻撃をつぶしやすい。

技のリーチ自体はあまり長くないため、リュウ の遠距離立ち中心を筆頭に、横方向に強い技に対 しては逆につぶされてしまう。しかし、この技が 微妙に届かない間合いでも、足払い系の技を出し てくるのであれば当てることができる。

この技も、遠距離立ち中or強Pと同様に、相手 との距離が若干離れたところで、置いておくよう に使っていくといいぞ。



状況別による踏み込み

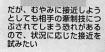
中距離での踏み込み

中距離での踏み込みは、ショーンにとって最大 の武器であり、攻めの起点でもある。牽制技のあ とや、相手の跳び込みに対しての裏回り、ほかに も、さまざまな状況でおこなえるので強力だ。

むやみにダッシュを繰り返すのではなく、状況 に適応したかたちで踏み込むのが理想的だが、相 手キャラによってはそうそう上手く踏み込めない 場合もある。

まず、遠距離からの踏み込みだが、相手の牽制 技が多く見られる間合いでもある。特に、ダッド リー、エレナ、オロ、ネクロ、とリーチの長い牽 制技を持つキャラに対しては、むやみに踏み込め ない。ネクロ以外のキャラに対しては、こちらも

ほかのキャラに比べると移動距離が長いので、ダッシ



牽制を重視して、なるべく牽制技がヒットしてか ら踏み込もう。特に、遠距離立ち強®後などが有 効。フレーム的に見てしまうと、立ち、しゃがみ 両方とも不利だが、心理的に大技をくらった感覚 でガードに徹することが多いので、踏み込みやす いぞ。変則的な攻撃を繰り出すネクロは、中距離 をメインに攻撃してくるので、安易に近づくこと ができない。ダッシュはつぶされやすいので、ジ ャンプ(orハイジャンプ)からの接近を試みると いい。もちろん、ネクロは対空技もリーチがある のでブロッキングを入れておくことは必須だ。跳 び込みが届かない間合いまで離されてしまった場 合には、強のリュウビキャクで一気に接近するの もいい。できれば、このリュウビキャクは先端部



跳び込みに対してダッシュ

ショーンのダッシュは、近寄るためだけではな く、相手の跳び込み攻撃に対しても使うことがで きる。その使い方とは、相手の跳び込みをくぐっ て裏から攻撃するというの。ジャンプからの特殊 な技を持たないキャラには十分狙っていくことが 可能。特に、リュウ、レミー、いぶき、エレナ、Q に対して有効だ。一応、ダッドリー、アレックス にも狙うことが可能だが、ジャンプ軌道が低いた め、若干読みが必要になる。

ケンやヒューゴーなどのめくり性能の強い技を 持つ相手や、ジャンプ軌道を変化させる特殊な技 を持つユン、ヤン、豪鬼、ネクロには使うことが できないので注意。



対空強化作戦(前編)

あまり頼れない対空技

新しいモーションになったショーンのドラゴンスマッシュ。見るからに対空技として使えそうだが、攻撃発生がほかのキャラに比べると遅いのでつぶされやすい。ほかにもこれといった強い対空技を持たないので、ジャンプからの攻めを主体とするキャラを相手にするとかなり厳しくなってくる。そのためにも、対空面を強化して着実にレベルアップを図ろう。



「おっしゃードラゴンスマッシュで撃墜……アレッ!?」発生が 遅いため簡単につぶされてしまう。さてどうしたものか……

対空技として何を使う?

Chapter II

ドラゴンスマッシュはあまり頼りにならないが、対空技をまったく使わないわけにはいかない。この技もEXで使用すれば、技の発生1~8フレームまでは無敵になるのだが、相手の跳び込み攻撃を引きつけてから出さないと、うまく相手を落とすことができない。また、跳び込みが早い(軌道が低い)キャラに対して引きつけてしまうと着地してガードされてしまうこともあるので、若干早めに出さなくてはならない。そのため、キャラによって当てるタイミングが微妙に変わってくる。

EXドラゴンスマッシュ以外の技でも、遠距離立ち強®や、しゃがみ強®なども対空の役割を果たしてくれる。特に、前者の遠距離立ち強®は、斜め上方向に攻撃判定が出ているので、いくらか落としやすくなる。ただ、中距離より若干近い間合いから跳び込まれると、この遠距離立ち強®もつぶされてしまい、あまり機能しない。ショーンの頭あたりにジャンブ攻撃を合わせられるとまず落とすことができないので、覚えておこう。

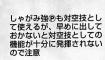
逆に、斜め上方向に対しては強力で、ネクロの

ドリルキックをも落とすことができる。一応、ユン、ヤンの雷撃蹴も落とすことは可能だが、そのためには、相手の技より若干早めに出さなくてはならないので、先読みが必要になる。また、角度がキツイ雷撃蹴は落とせないので、遠距離からの雷撃蹴への対空技と考えよう。

上方向に対しては、遠距離立ち強®は有効ではない代わりに、しゃがみ強®が有効となる。このしゃがみ強®は引きつけて当てるのではなく伸びきったところで当てよう。



遠距離立ち強®は、斜め上 方向に対して有効。また、 発生もそれほど遅くないの で十分に対空技として使う ことができる





対空強化作戦(後編)

ブロッキングされてしまうと……

上記の対空技は、それなりに実用度が高いが、技 自体が単発で構成されているのでブロッキングさ れやすく、ブロッキングされてしまうと手痛い反 撃を受けてしまうことも……。

では、ブロッキングしてくる相手には、どのように対処していけばいいかここで述べておこう。

まずは、ブロッキングされることを前提に、どういう対処を施すかというと……

- ①対空技を出すタイミングをずらす
- ②多段攻撃の対空技に変える
- ③裏に回ってから攻撃を加える

という3つのやり方が挙げられる。

これらの対空中ブロッキング対策を確実に使い 分ければ、勝率も上がることだろう。

まず①の対空技のタイミングをずらす方法だが、



出してしまえば強い遠距離立ち強®も、ブロッキングされて しまうと手痛い反撃技を食らってしまう恐れも…… 前述の技で狙うことが必須条件。

必殺技のドラゴンスマッシュを筆頭に、遠距離立ち強®やしゃがみ強®を出すタイミングをずらすことによって、相手のブロッキングミスを誘発する。これらの対空技はどれも引きつけて出してしまうと、対空技としての役割を果たすことはできないが、空中ブロッキングを入れてくる相手となると話は別。もともと、若干早めに出さなくてはならない技なので、相手もブロッキングを早めに入力しなくてはならない。そこで、これらの技を遅く入力することによって、空中ブロッキングのタイミングを取りにくくするわけだ。

次に②の対空技を多段にするやり方だが、実際には多段による対空技が無いので、通常技をキャンセルして強引に多段にする必要がある。

また、近距離でしか出せないが、近距離立ち中 P→強®のターゲットコンボ(以下TC)も有効。

前者は、しゃがみ強®、近距離立ち強®などに対応しており、引きつけて相手に当てるようにす

この技をブロッキングされ た場合は、そのままドラゴ ンスマッシュで多段にする ことができる



ゃがみ強Pに対して、

なくてはならないので、引きつけて出せばタイミング

れば、キャンセルすることができる。キャンセルして出す技として有効なのがやはりドラゴンスマッシュだ。しかし、上級者を相手にしてしまうと、2発目のドラゴンスマッシュまでブロッキングされてしまう恐れもあるので、ブロッキング後の大反撃もあり得なくはない。この状況に対する裏の選択肢が、後者のTCとなる。

TCの1段目をブロッキングされても、2段目を「若干遅らせて出すことができる」優秀な技で、万が一両方ともブロッキングされてもそれほど痛い反撃技を食らう恐れがない。そのため、空中ブロッキング対策には打って付けの技だ。そのぶん、ヒットしたときの見返りも小さいが……。

最後の③は、空中ブロッキング対策だけではなく対空そのものとして使っていくことが可能。

跳び込みがあまり早くないキャラには、ダッシュを使わずにジャンプの下に潜れる。もちろん、いくらくぐりやすいといっても、若干相手と近い間合いにいないと狙うことができないぞ。



跳び込みの遅い相手ならば、 この間合いをキープして、 跳び込んできたらそのまま 前へ

上手く相手の裏に回ったら そのままTCで攻撃だ。この 裏回りは前ダッシュを使わ



近距離戦考察

近づいたらどうする?

機動力の高いショーンにとって、近距離戦は最大の攻撃ボイントだ。刻み技を駆使し、素早い動きで相手を翻弄して、ガードが堅くなったところに投げ技を狙いにいくといったカタチになる。

また、ショーンタックルや前転といったトリッキーな技を巧みに使うことで、より相手にプレッシャーをかけることができる。

だが、「相手に近づいて……」と言っても、踏み 込み具合によって若干戦術が異なり、ダッシュか らの素早い状況判断が必要だ。また、それに適応 した技をチョイスすることでショーンは確実にレ ベルアップする。

こういった積み重ねが大事で、それによって最 大の武器である近距離戦が強くなる。まずは状況 に応じた戦術を紹介していこう。

まずは、相手と密着した場合はどういう行動を 取るかというと、しゃがみ弱®などの「技の発生 が早くスキの小さい技」で刻みをかけ、攻めを維



ガードを崩していこうアタックなどの刻み技を使って、は相手に近づいたら、しゃがみ弱®や

持する。また、しゃがみ弱®からリープアタック で相手のガードに揺さぶりをかけていくのもいい。

密着した状態からリーブアタックを出してしまうと、深くめり込んでしまうため攻めを持続できない。そのためにも、しゃがみ弱®などで間合いを調整して出すようにしたい。

ほかにも、必殺技のショーンタックルや前転などを移動代わりに使うのもひとつの手。

特にショーンタックルは、ボタンを押すことにより下段攻撃に変化するので、相手も手を出しにくくなる。また、いきなりショーンタックルを出していくのではなく、近距離立ち強®や、しゃがみ中®をキャンセルして、弱で出せばさらに刻むことが可能となる。

これらの技を繰り返していれば、相手のガードも堅くなるのでダッシュからの投げが生きてくる。しゃがみ弱®後やショーンタックルのあとに投げを狙ってみるのもいい。しかし、これらの投げパターンは、意外と反応してからでもグラップディフェンスを行えるので確実に決められるワケでも



ない。逆に、刻み技からの投げを多用することで、 逆に相手の投げで返されてしまうこともある。こ の攻めを生かすには、常に投げだけを狙わずに、さ らに刻みをかけていく、なども重要だ。

一応、グラップディフェンスに対する裏の選択 肢もある。その選択肢とは♥★◆+®の前転だ。

なぜ前転が有効かというと、技の発生3フレーム後に投げられ判定が無くなるので、相手のグラップディフェンスミスを誘発することができる。

もちろんグラップディフェンスのみならず、必 殺技系の投げ技でムーンサルトプレスやハイパー ボム、SAのスタンガンヘッドバット、その他諸々 も前転で回避することができるのだ。だが、発生 直後2フレーム中は投げられ判定があるので、こ の間に投げを置かれてしまうと投げられてしまう。 前転兼グラップディフェンスといった重複入力を して保険をかけておこう。

一気にダメージを奪いたい場合は、しゃがみ弱 ®×2からのスーパーアーツを狙いにいく。とい うよりは、こちらを本命として攻めを展開したい。



ダッシュやショーンタック ルから投げを試みるが、反 応のいい人なら抜けられて しまうこともしばしば……

号★◆弱®+弱®のグラッ プディフェンス&前転の重 複入力で、相手の投げ失敗

PUU 7/31 10000 1

ブロッキング後の反撃

不安定トルネェード

基本的に連続技が少ないショーン。なぜ少ないかというと、しゃがみ中®や近距離立ち強®から技をキャンセルしても、つながるのがドラゴンスマッシュとトルネードだけ(SAを除く)だからだ。しかも、前者のドラゴンスマッシュは、相手とほとんど密着した状態でないと空振りしてしまうことが多いので、ブロッキング後の反撃技としては不向き。



振りしてしまうところだが、相手と距離が密着ではないと、振りしてしまう

後者のトルネードは、相手と若干離れた間合いからでも連続技になるものの、ヒットorガード問わず不利な状況になっていて、相手の投げ技で返されてしまう。

このように、ショーンはブロッキング後に安定 した大ダメージを見込むことはできない。

一応、EXトルネードにすれば投げによる反撃は 受けないが、若干不利な状態で相手と密着してい るので、連続技としてEXトルネードを決めるは、 その後の状況的にもあまりよろしくない。



...... ードだが、ヒットしても相手の投げが返し ードだが、ヒットしても相手の投げが返し 技さえ当ててしまえば、確実につながるト

ブロッキング後の反撃は……

ではブロッキングのあと、どういった技を決めていくかというと、投げられるのを覚悟でトルネードを強引に出していくか、反撃を受けないが不利な状況になるEXトルネードを出すしかない。

安定してダメージを奪いたいならEXトルネードをオススメする。一応、ブロッキング後にSAを使用すれば大ダメージを見込めるのだが、しゃがみ中®や近距離立ち強®のあとに、直で出さないといけないので難度が上がってくる。また、地上ブロッキング後の反撃としては、ハドウバーストとハイパートルネードは確実に決めることができるのだが、ショウリュウキャノンは若干間合いが離れていると空振りする恐れがある。だが、このショウリュウキャノンも決して使えないワケでもないので、素早く状況判断して出していこう。

対空ブロッキング後、安定してダメージを奪いたい場合は近距離立ち強®で我慢し、一気にダメージを奪いたい場合は、しゃがみ強®から素早くキャンセルしてショウリュウキャノンを出そう。

どれも扱いやすいスーパーアーツ

SAゲージの短さがウリのハドウバースト

ショーン唯一の跳び道具系必殺技のハドウバースト。しかも、3つあるSAの中で一番SAゲージが短い。さらに、最大ストック数が3つまで持てるため、EX技を組み込んだ戦術が可能になる。

SAゲージが短いので、簡単にたまりやすく、ブロッキング後の反撃としても気軽に使え、多種多様な使いかたができる技だ。また、近距離立ち強®を密着でしゃがみヒットさせれば、ノーキャンセルでハドウバーストをつなげることができるので、相手の起き上がりにも狙える。発生も早いので反撃技としても使える便利な技だ。

しかし、この技自体の威力は低く、相手にガードされたときのスキも大きいという難点もある。



EX技を放った後でもハドウバーストを狙うことができる。そのため、いろいろな面で活用できて強力だ

バツグンの対空性能を誇るショウリュウキャノン

SAゲージは少し長いが、最大ストック数も2となっており、ハドウバースト同様にEX技を絡めた 戦術が可能になる。

技性能としては、見た目通りに対空技として使っていけるし、連続技に組み込むこともできる。

しかし、ガードされたときのスキはショーンの SAの中で一番大きく、リーチも短いので状況に 応じて的確に使っていきたい。

ジャンプの軌道があまり低くないリュウ、ケン、ショーン、まこと、レミー、Q、ヒューゴー、に対しては、空中に跳ばれてからでも、SAを放つことができるので、積極的に狙っていこう。また、空中ブロッキング後の反撃としても有効で、ブロッキング後しゃがみ強®から素早くショウリュウキャノンにつなげれば、連続技になるのだ。



威力の高いハイパートルネード

ショーンのSA中最大の威力を誇るハイパートルネード。「2nd」では最大ストック数が2だったが、残念ながら「3rd」でストック数が1に変更されてしまった。だが、近距離立ち強®ノーキャンセルからの連続ヒットはいまだ健在。また、近距離立ち強®のみならず、しゃがみ弱®×2からもつながり、あらゆる状況から狙っていけるため、相手に与えるプレッシャーも絶大だ。

ただし、これはゲージがたまってからの話。実際はSAゲージも長いのでMAXになるまでが苦労し、ストック数も1しかないので慎重かつ的確に決めていかなくてはならない。

やはりしゃがみ弱®×2をヒット確認してから 出すのが一番安全だ。しゃがみ弱®×2→ハイパ ートルネードは全キャラに決めることができる。



苦手とするキャラへの対策

空中からの攻めが強力ユン&ヤン

空中から攻めをメインとするユン&ヤン。だが、幸いにも、地上での機動力はこちらの方が上なので、雷撃蹴の的を絞らせないためにも、小刻みに動くことで雷撃蹴の的を絞りにくくさせる。対空面ではSAIのショウリュウキャノンしかなく、しかも雷撃蹴を見てから落とすのはまず無理と言っても過言ではない。そのためには、垂直ジャンプ中®で、雷撃蹴を出させる前に落としていきたい。

雷撃蹴ガード後、再度雷撃蹴と地上での固めが 強力なので、雷撃蹴ガード後は、下段ブロッキン グを事前に入れ込みつつ、しゃがみ強®で再び雷 撃蹴で攻め立てる相手を落とそう。



雷撃蹴ガード後は下段ブロッキングを入れつつしゃが み強®を決め打ちで出していく



迂闊に近寄れない地上牽制タイプ

ダッシュからの攻撃をメインとするショーンにとって一番厄介な相手が、地上での牽制を重視するキャラ。特に、ダッドリー、春麗、Qといった横方向に強い攻撃判定の技を持っているキャラには、ダッシュからの選択を安易に迫ることができない。こういうタイプのキャラに対しては、ダッシュを控えめにし、遠距離からのジャンプを重視する。中距離からジャンプで近づこうとしても、牽制技にもジャンプ防止が含まれているので、ジャンプし始めに落とされてしまうことが多いからだ。

遠距離からジャンプ(HJ)で一気に近づいて、 近距離での攻めに移行していくといい。



また、スキの小さい飛び道具を持っているレミーに対しては、逆に遠距離から跳び込まずに中間距離をキーブする。この中間距離とは、1ダッシュで相手に近づける間合い。レミーに対して遠距離から攻め立てようとすると、遠距離から一気に間合いを詰められる、冷たく蒼いルグレ(以下ルグレ)でつぶされてしまう恐れがある。

遠距離でのレミーの行動は、飛び道具のヴェル テュの残光・オット(以下オット)を放ってから 強のルグレで間合いを詰めてくるパターンが多い。

また、ジャンプ防止としての遠距離立ち中®も強力なので、レミーに対しては上から攻めるのではなく、中距離からの踏み込みを試みる。オットに対しては、しゃがむかガードするようにしよう。



地上での牽制が強いキャラ に対しては、ダッシュから の攻めをひかえめにし、上 からの接近を試みよう



レミーに対しては、中間距離をキーブしつつ、一気に近づいていきたい。遠距離立ち中®のあとが狙い目だ



FIGHT A NEW RIVAL!! ネクロ 意識的源

せっかくリーチがあるのだから、オールレンジ を駆使して戦いたい。そのためには、相手に合わ せる行動が必要不可欠でそれが究極目的となる。

遠い間合いのプレッシャー。

ネクロというキャラは、リーチが長いのが特徴とされているが、牽制上手かと言えばまったくそんなことはない。リーチの長い技はえてして相手の牽制技とかち合うと、運が良ければ相打ち、たいていは一方的な判定負けを喫してしまう。したがって、相手の牽制技の戻りに合わせるように技を出していくのがまずは基本。つまり、中~遠距離は相手の行動を様子見するのが先決となる。

さて、こういった様子見状態でネクロにできる ことといったら何だろうか? たまにしゃがみ中 ®で相手の行動を若干牽制しつつ(これは判定負 けしにくい)、技を空振りすることだ。スキが小さく相手のダッシュを封じる立ち中®を闇雲に出しつつ、◆十中®を連打してSAゲージためをしたり、不意にジャンプをしてみたりする。

ジャンプ。これは牽制効果も兼ねているかなり 重要な行動だ。何も出さないでもいいし、ドリル キックですぐに着地してもいい。相手が地上から 近付いてくるのなら技を出すなりすればよく、空 中からの接近を試みてくるのならリーチの長い技 で射程外から撃墜すればよい。つまり、ネクロの リーチの長さは地上よりも空中でより生きてくる ことをまずは認識しよう。このように、常にふら ふらとジャンプしているという行為自体が、相手 の行動を逐一牽制していることに注目。この考え 方がポイントになる。

さて、この間にネクロが最も意識を集中させなければならないのが、後述する対空迎撃行動。ネクロはこの対空さえしっかりできていればそれだけで圧倒的優位に立てる。というのも、相手にしてみれば、ネクロのリーチの長さはそのまま地上からの接近を難しくするものなので、何も出さなくてもこの抑止力は成立するからである。

SAに基づいた戦略的指針

超電磁ストーム

君のスーパーアーツは何かな? ネクロのスーパーアーツは、どれを選択するかによって戦略に大きな違いが出てくる。それを詳しく見ていこう。

まず、超電磁ストーム。これは対空迎撃性能、地上ヒットでの大ダメージ、スーパーキャンセルによるダメージの激減、という特徴がある。これらの中で最も重要視すべきはもちろん対空性能。他のSAでは得られない安心感がある。対空で使用するときは、いきなり出すか、しゃがみ中®での対空を試みたあと、ブロッキングを取られていたら出す、という使い方が有効だ。

また、ドリルキックの空中ヒット、相手の技に 反撃、ブロッキング後、これらは大ダメージの秘 訣となるので逃さないように。できることならリ ープアタックの先端をヒットさせての超電磁スト ーム、これも決められるようになると強力だ。

逆に、軽視すべきが連続技性能。トルネイドフックからのSAキャンセルにそれが言え、1本しかないゲージを使い果たしてしまっていいのか……いや対空超電磁ストーム用にとっておくほうがいい。結局はじりじりした戦いが得意な人用のSA。そして重要なのは先に体力勝ちをすることである。



超電磁ストームはたとえダメ ージが低くなったとしてもメ インは対空にある。積極的に 羽おう



スラムダンス

次はスラムダンス。このSAは普段の立ち回りにプラス要素として入ってくるので、SAゲージためだけが戦略に影響する。というのも、決定力はあるが博打要素も多く、何度も発動していきたいからだ。これを意識すれば勝率はグンとあがる。

さて、まずは対空。相手の着地に置いておくようにすると、確定している!! あまり早いとジャンプ攻撃で潰されてしまうので注意しよう。

この確定状況以外だと適当な割り込みや反撃で使うことになる。出し惜しみしないこと。例えばトルネイドフック後に少し遅らせて発動、リープアタック後、などが狙い目。また、相手の投げに合わせて使えば、投げ空振りに見事ヒットするぞ。

そのほかの使いどころとして最も有力なのが、画面端に追い込んでの発動。画面中央同様に、リープアタックからや空中追撃後に接近し、投げを誘っての発動が挙げられる。

この場合、当然ヒットを願うわけだが、画面端なら失敗してもフォローが効く。それは每+強®。 ジャンプで逃げられてもブロッキングをしないかぎりこの◆+強®がヒットするのがポイントだ。もちろんこのあとは、追撃して大ダメージを奪おう。



エレクトリックスネーク

最後はエレクトリックスネーク。やはりトルネイドフックからの連続技で端に持っていって、ラッシュ&スタンを狙う好戦的な人向き。連続技を決めるためにブロッキング巧者になることが要求され、端でのラッシュを成功させるために相手の心理を読むことが肝心だ。

つまりは、一瞬受け身になるところを制覇しなければ決めにくいのである。難しい問題だ。相手キャラ、相手プレイヤーの心理を理解し、それを上回る行動選択をしないと爆発力をものにできない。また、押されたときの切り返し能力も問われ、使いこなすには相当な経験が必要なSAである。

ただ、他のSAと違ってEX必殺技やケズリとして多用できるのがこのSAの魅力。とくに奇襲技のEXフライングバイパー、相手に押された時にEXトルネイドフックによる強引な切り返しが活用ポイントになる。エレクトリックスネーク用に1本、もう1本は細かい技に回すようにして、よりアクティブなネクロを見い出そう。

また、反撃能力を生かすのも忘れないように。中 距離の飛び道具や突進系必殺技、しゃがみ強®な どはガード後にたいてい反撃として成立するぞ。

はカード後にたいていないまとして成近するで。 EX必要は技権します使って いくのが重要なエレクトリックスネーク

各種反撃も常に意識していけ は確実に戦力アップとなる。 連続技だけに目を奪われない ように



[中~遠距離] 対空環境の充実を計る

エレクトリックスネークを使用している場合は、 あまり対空にこだわらずに対空ブロッキングから の連続技を狙いに行くのがメインになるが、それ 以外のSAのときはSAゲージがない時の対空兵器 が重要となる。基本的にジャンプの着地の安定GD を受けて立つと画面端にじりじり下がることにな ってしまい、相手との距離が取れなくなるのでこ れで安定させてはいけないわけだ。よって、以下 に説明する対空兵器を駆使していこう。

まず電磁ブラスト。主に中と弱を使っていき、相 手にブロッキングを強要するのが目的だ。メイン は中電磁ブラストで多段ブロッキングをさせてい く。これはうまくいけば途中で相手が背後に行く 形になり、ブロッキング方向を逆にしなければい けなくなるのでヒット率が高い。ただし、相手の ジャンプを読んで出していかないとこういった状 況は訪れないことが多く、逆に出そうとして潰さ れてしまうこともある。常に意識を集中しておい て早めに出していけるようにしたい。ここで役に 立つのがしゃがんだ状態で含量をいう入力。し ゃがみ状態からいきなり出していけるのでとっさ



の時にもかなり反応していけるぞ。ぜひ覚えてお いて欲しい。

この中電磁ブラストの多段ブロッキングがあっ て初めて生きてくる対空兵器が弱電磁ブラスト。相 手が多段ブロッキングしようとしているところに 突然1発で終わる電磁ブラストがきたらどうなる か? たいてい空中での反撃ができずに着地して しまうだろう。ここで投げを狙ったり、各種SA を出していけばかなり高確率でヒットするという 具合だ。ここで、弱電磁ブラストがかなり前のほ うでブロッキングされたのなら、着地に合わせて ◆+強®を出してみるのも一つの手。遠距離でブ ロッキングされた時は、投げ間合い外に落下する ことが多いので、相手が投げを狙っていた場合、そ の空振りモーションにヒットするのだ。

そしてしゃがみ中®。先読み対空としても十分 な性能で、ジャンプを見てからでの反応対空とし て優秀。ブロッキングを取られても、スキが小さ いので相手の反撃を逆にブロッキングで返せるこ とも多いのだ。さらにブロッキングを取られたの を確認したらSAを出したり、着地に投げを狙え



ば、これほど信頼できる対空は存在しないだろう。

惜しむらくは相手の早出しジャンプ攻撃に弱い ということ。相打ちだとダメージ的に不利で、一 方的に負けてしまうこともしばしばある。これば かりは相手のクセを読んで対処しないといけない 不安材料である。相手の着地に合わせて、投げや 通常技を埋めたり姿勢が低い★+強Pを当ててそ の対処としよう。ただしこれらはしゃがみ中®が 潰されてからでいい。選択肢の幅を広げて対処が 遅れると本末転倒なので、基本の対空兵器を信頼 するのを忘れてはいけない。

最後は◆+強P。出がやや遅いが、それを補う 大ダメージが魅力の対空兵器。めくり気味のジャ ンプ(主にハイジャンプ)に特に有効で、決まれ ば追撃によるダメージアップとそこからの攻めに つないでいける高性能を誇る。正面からのジャン プには相打ちでもいいから当てれば勝ち。唯一ブ ロッキングには弱いが、リターンを考えるとなる べく狙っていきたい対空兵器であることに間違い はない。ジャンプ攻撃がメインのキャラ、ジャン プが高いキャラへ積極的に狙っていこう。



[中~遠距離] ジャンプ攻撃の重要性

ネクロのジャンプはふんわり穏やか。そしてリ ーチに優れ、ドリルキックという急制御装置も付 いているので自由自在に操っていける。

冒頭で述べたジャンプ自体の牽制効果から繰り 出すジャンプ攻撃は、強攻撃が多い。つまり、地 上では出しづらい強攻撃を振り回せる空中は、ネ クロにとってモノにすべき戦場なのだ。

その中~遠距離で最も有力になるのは垂直ジャ ンプ強化。技の持続時間が若干長いので、心持ち 早めに出して、相手の上からかぶせる感じで使お う。この場合ブロッキングの的になりやすいので、 当たるか当たらないかぐらいの打点、つまりかな り早めに出すのが重要だ。これならば地上及びジ ャンプの瞬間を抑えられる。

次に重要なのは垂直ジャンプ強®。これは空対 空迎撃用で、ジャンプの頂点で技を出せるように ジャンプしたらすぐに出していこう。

この2つをメインに空ジャンプとジャンプ後す ぐにドリルキック(空中で下要素+®。以下すぐド リ)を混ぜれば、相手はこちらのジャンプに攻撃を 合わせるか? 空中ブロッキングか? 地上から 接近するか? というように的が絞りにくくなる。

この4つのジャンプの基本行動に加え、空ジャ ンプの時に相手が跳んできそう、もしくは跳んで きた時は、ジャンプ中®が役に立つ。これは斜め 上方向に強く、打点を下げれば着地ギリギリで地 上の相手に当てることも可能。こちらのジャンプ の着地に合わせて跳ぶ相手に有効な攻撃だ。

そう、ジャンプ攻撃の着地に相手が跳んでくる ケースは非常に多い。対空兵器の用意をしつつ様



子を見たり再びジャンプをしてみよう。ジャンプ をした時は早出しの強®をメインにして相手のジ ャンプ攻撃を封じ、空中ブロッキングをしてくる 相手には遅めにジャンプ強®が有効となる。

このようにネクロはジャンプ攻撃とそれにとも なう対空の選択肢が非常に豊富。逆に選択肢が多 いということは、的確な選択が難しいということ でもあり、十分に注意したいところである。裏目 裏目に出た場合、取り返しがつかないからだ。

したがって、最初は地上対空による撃墜をメイ ンにして相手のクセをある程度認識、それから単 発のダメージの高いジャンプ強攻撃を多目に使う といった流れが必要になる。ネクロ戦では早出し のジャンプ強®を少しちらつかせれば昇りジャン プ攻撃を多用する人が圧倒的に多い。そこを地上 対空兵器で撃墜しまくり、相手に昇りジャンプだ けではダメだ、という意識を植え付けてからやっ と、ジャンプ攻撃と地上対空兵器の選択肢の多さ を生かせるようになる。エサ、そして対応、その あとにやっと読み合いが始まるのである。

[中~近距離] 接近する時の選択肢

近~中距離でジャンプ防止を兼ねて活躍する立ち中®の間合いから接近戦へ移行が始まる。

前ブロッキングでかなり安定というネクロの宿命があるので、立ち中®は、空振り前提で相手が動くと当たる間合いを重視しよう。また、ダメージが低いので当然決定打にはならない。頼れる技だが、頼るべきは他にあるわけ。それを忘れずに。

さて、この間合いからのネクロの接近手段は? 実に明確だ。基本は相手を対空で撃墜した時か相 手のジャンプの着地に投げが決まった時。ダッシュで接近して接近戦スタートとなる。

対空迎撃以外で接近する手段は? これは2つ しかなく、しかも不安定。こちらから攻めなけれ ばならない時は以下の2つで無理矢理接近するが、 できれば「対空迎撃から」を優先していこう。

1つ目はドリルキック。これは中距離からだと ブロッキングされやすいのが悩み。相手にかすら せる感じの強を多目にして、たまに中でめり込ま せるようにすると良さそうだ。

また、ドリルキック後は相手の方が有利なので、技を出す人が多い。ブロッキングを基本にしつつ

たまに連係を組んでいこう。だが、あくまで受け 身の姿勢を多目にするのは忘れないように。

このように、消極的になりがちなドリルキックの選択肢に加えたいのが、弱ドリルキック。これは後ろジャンプから出すと意外に返されにくい。もしブロッキングされても、後方に押されるので2段目のブロッキングがしづらく、なおかつ着地のタイミングがずれて地上の反撃も受けにくい。これは空中ブロッキングにも当てはまる。また、空中ヒットの場合着地に重なりやすく、そのまま攻めを持続できる。軽視しがちだが実は対処されにくいので、意外な性能をうまく使っていこう。

もう1つの接近手段は奇襲。中トルネイドフックの2段目を当てるように出すか、フライングバイパー。トルネイドフックは牽制技に弱いが、エレクトリックスネーク選択時なら狙う価値は高い。

フライングバイパーは牽制技の上を通過して攻撃できることが多く、特に発生の早いEXは非常に使い勝手が良い。また、ガードされてもスキはないので、すぐに距離を開ければたとえSAゲージが1本のSAでもそれほど影響しない。相手を動かす手段として最適だ。唯一の注意点はジャンプ攻撃。これには相性が悪いので、相手が跳んできてくれない時に使うのを意識したい。







接近する時にポイントになるのが立ち中®の間合い。スタート直後が目安になるぞ。そしてドリルキックかフライングバイバーで接近してい こう。特にこの距離ならは弱ドリルキックがかなり対処されにくい。必ず選択弦に加えておこう

[近距離] 画面端での生体電脳空間

ネクロの最も幸せな戦況にあたる画面端でのラッシュ。ドリルキックとトルネイドフックに加え、しゃがみ弱®による刻み、リープアタック、ライジングコブラと投げ。構成要素はこれぐらい。これをどう連係させるかは相手キャラやレベルで変化するが、基本はドリルキックと投げが最優先。あとの要素はこれに付け加えるといった割合だ。

まずはドリルキックについて。これは中と強を使い、メインは前HJから強のすぐドリである。中と強ではそのブロッキング難度に差があり(個人差も……)、強の方がブロッキングしにくいようだ。なら中はいつ使うかというと、技や連係をガードされて少し間合いが開いた時に使う。ここで強という選択もあるのだが、接近して攻めを間断なく維持したい時は中ドリルの出番。間断なく、つまりはブロッキングの的になりやすいので、多用はしないほうがいいと思われる。

そして投げ。ガードやブロッキングをする相手 を簡単に崩す有効な手段だ。さらに、追撃することを



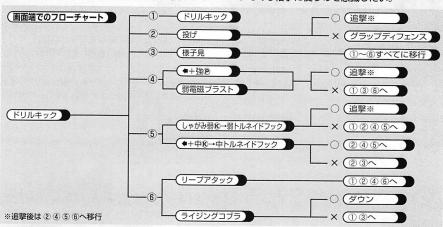
撃はエレクトリックスネークや弱トルネイドフック後も同様。弱や中攻撃で追撃し、リープアタックやライジングコブラ、投げなどで攻めていこう。

次にトルネイドフック。SAの選択によって使用する割合が変化し、エレクトリックスネークなら中トルネイドを多目、それ以外なら弱を多目に使う。立ち中®→中トルネイドフックとしゃがみ弱®→弱トルネイドフックがブロッキング2択を兼ねた連続技として活躍するが、ドリルキックからのトルネイドという連係は投げに弱いので十分注意。これはすぐドリの多用で、ガードかブロッキングへ意識をそらせれば生きてくる連係だ。

さて、トルネイドフックをガード後は弱なら自分 有利、中なら相手有利となる。中のあとはブロッ キングか投げの選択になるが、弱の後は投げはも ちろん、◆+強®といった、普段はない打撃による 選択も強引に混ぜられるのが大きい。◆+強®は 連続技による大ダメージを期待でき、ガードされ てもこちらが圧倒的に有利。うまく使いたい技だ。

最後にライジングコブラとスネークファングについて。ライジングコブラは足払いに弱いが、判定が強いので使いやすい。発生の遅さゆえ、トルネイドフックへブロッキングを狙う相手に作用するのが魅力だ。弱or中攻撃から連係させていこう。

スネークファングは見切られにくいのがウリ。下段でブロッキング不能技。つまり、本命であるトルネイドフックをブロッキングしてくる相手にコレを意識させて迷わせるのだ。ただし、ガードされるとスキがあるのであくまでブロッキングを狙ってくる相手に使うのを意識したい。



闇雲に跳ぶなら制裁を……

画面端に追いつめてのラッシュは、あくまで地 上にいる相手のもの。とにかくジャンプで逃げよ うとする相手に対しては無力化されてしまう技も 多く、さらにそこから連続技という最悪の状況も 発生しがちだ。

これら跳ぶ相手を画面端に釘付けにするのは非 常に神経を使う。相手が跳ぶのを想定して出した 技が地上でガード、もしくは空振ってしまった時 に、こちらの攻めのターンが終わってしまう可能 性があるからだ。

よって、連係の切れ目、つまりはドリルキック 後やトルネイドフック後はまず相手の様子見から 入らねばならない。そこでもし相手が跳ぶスタイ ルの場合、弱電磁ブラストを先読みで出す。

弱電磁ブラストは地上でガードされてもそこそ

こリスクが小さく、焦って反撃しようとした技を ブロッキングやガード後に反撃できるケースも少 なくない。もし読みが当たって空中ヒットした場 合は★+強®や立ち中®で追撃及びラッシュの継 続を計れる……非常に優秀な技だ。多用しよう。

さらに覚えておきたいのが密着の◆+強P。大 ダメージを期待できるし、ガードされてもいい。極



端な話、密着にならないような時は次の行動を抑 え気味にして、密着になった時は◆+強®を執拗 に狙うというのもありだ。

これを実践するのなら強ドリルキックを真上か ら突き刺していくのを多用するかたちになる。そ してこれが最も効率が良い。悲しいがトルネイド フックへの連係は狙われやすい、ということだ。



ピンポイント雑学

◆+投げからの起き攻め

相手をフランケンシュタイナー(◆+投げ)で 後ろに投げたら、めくりドリルを狙う絶好のチャ ンス。ダッシュで接近し、前ジャンプからの強ド リルキックを出していこう。このとき遅めにすれ ばめくりドリルキックになり、早めに出せば裏に 着地する。裏に着地したときはすかさず◆+中® からのトルネイドフックや、投げを狙っていくと いい。これらの起き攻めはスネークファング後も 可能だ。QSを取らなければ弱トルネイドフック 後も狙い目。数少ないトリッキーに動ける場面を 確実にものにしていきたい。

舌を出すのも一興

ネクロのPAは攻撃力アップ。その性質は、技 の空振りか相手の攻撃をガードしてもOK、こち らの技をガードさせるか、攻撃をくらうとダメ。こ れは対空待ちをしやすいネクロに超有利だ。

PA後にジャンプ強攻撃を振り回したり、対空 兵器で撃墜、そして極めつきはジャンプ攻撃をブ ロッキングして連続技。連続技すべてにPA効果 が影響するので(後半はダメージアップ率が落ち るが)、目に見えて差が出るぞ。また、画面端で弱 トルネイドフック後も、追撃を電磁ブラストにし てPA。ひまがあったら必ず出すようにしよう。

往年のスナイパー

前or後ろジャンプ中Pは斜め下に伸びるので、相 手の行動に合わせやすい。前ジャンプした時に相 手がスキのある行動をしていたら確実に当てるよ うにしよう。

さて、本題はここから。なんと、Q、トゥエル ヴ、ダッドリー、ヒューゴー、ユリアンに対して は、この技をしゃがんでいてもヒットさせること ができるのだ。中段攻撃として逃げジャンプから 使うといい。ヒット率も抜群で相手にとっては嫌 らしいことこの上ないが、一応ダッドリーはヒッ トさせても反撃の可能性があるので控えめに。

苦手とするキャラへの対策

悪夢の昇龍

ネクロでやっていて絶望感に襲われるのが対ケ ン戦。ドリルラッシュは昇龍拳×2。1ミスで体 カ4分の1も奪われ、遠距離からの通常技はしゃ がみ強®バリアに触れると悲鳴が……。ジャンプ で牽制と思いきやEX空中竜巻でこれまた泣く。対 空兵器のしゃがみ中®はめくり狙いのハイジャン プに負け、そして数々の技が疾風迅雷脚のエサと なってしまう……。

今までに書いた攻略はこのケン、そして豪鬼に はあまり通用しないので注意したい。豪鬼は体力 が少ないのでまだ戦うことができるが(ジャンプ 強P多用)、ケンにはあからさまに不利だ。

じっくり説明しよう。まず、相手が遠距離にい る時にしゃがみ強Pをブンブン振り回したら、素 早くしゃがみ中®を叩き込む。このしゃがみ強® は罠を兼ねているため、遅れると昇龍拳や次のし ゃがみ強Pに潰されるので注意だ!

そしてこちらからは絶対に手を出さずに、ひた すら◆+中®連打でゲージをためよう。もちろん

ジャンプもダメ。さらに、体力負けをしないため にも、波動拳は確実にブロッキングしたい。

ここからの狙いは超単純。相手が跳ぶのを待ち、 中電磁ブラストで撃墜していくのだ。これならめ くり狙いのジャンプも落としていける。もちろん 超電磁ストームを投入できるのならそれに越した ことはない。結局はこれがメインダメージ源。

次の問題はダッシュや移動技で横から近付かれ た場合。相手の牽制技のほうが数段上なので、こ こはじっと我慢して手を出さないようにしよう。向 こうの1発はこちらの2~3発に匹敵するので、も しもくらってしまったら取り返しがつかない。そ んな感じで横から接近戦にもつれ込んでしまうの はしょうがないところだ。こういう場合はまず第 1に投げを警戒しよう。ガードを崩す手っ取り早 い手段は投げに集約されているからだ。

また、この距離なら、昇龍拳の空振りにダメー ジを奪っていくこともできるので、昇龍拳を出す 比率も下がるだろう(着地を待って反撃するので はなく空中にいる間に★+強®がおすすめ)。つま り、ある程度相手を追い払う行動ができるわけだ。

ここで役に立つのが◆+中®。発生が早く、足払 い系にも勝ちやすいのでブロッキングに注意しつ つ適度に振り回していこう。

さて、このように接近戦に耐えていると、技が 触れ合い、ノックバックがおこるだろう。この瞬 間が非常に重要。なぜならば相手がジャンプする 可能性を秘めているからだ。対空は安定してダメ ージを稼げる貴重なポイント。きっちりいこう。ま とめると、まずは対空。接近されたら◆+中®で 追い払いつつジャンプとダッシュ投げに神経集中。 あとは色気を出さずに徹底することである。





FIGHT A NEW RIVAL!! ヒューゴー 遠間短い

投げキャラだが、強力な牽制技を駆使した待ち 気味の地上戦も大得意。「待たれたあげく、近寄 ると投げられる!」という印象を相手に与えれ ば、勝ったも同然だ。

ヒューゴー 基本戦略構想

ヒューゴーは高性能なコマンド投げを持っている投げキャラではあるが、常に自分から接近して 投げを狙うスタイルが強いのかと言うと、必ずし もそうとは言えない。

ヒューゴーには立ち中®を始めとして、中間距離で成力を発揮する優れた牽制技が備わっているため「牽制技を振り回して地上からの相手の接近を防ぎつつ待ち気味に闘うスタイル」も、対戦相手にとっては充分脅威になりうるのだ。

そして、中間距離の地上戦に不利を感じた相手

は跳び込みから接近戦を挑んでくることが多くなるわけだが、ここでも相手はムーンサルトプレス (以下ムーンサルト)等のコマンド投げの脅威と相対することになる。

このような戦術が上手くはまった場合、対戦相手は「地上戦だと立ち中®が恐いし、跳び込んで接近すると投げられる」というプレッシャーにとらわれるはず。相手にこう思わせるような試合運びをすることが理想で、これがヒューゴーの基本戦略と言えるだろう。



でも充分ダメージを奪える
ゆのおかげで地上戦能力はかなり

地上戦を制圧せよ

打撃技による牽制

地上戦での主戦力となるのは、冒頭でも述べた通り立ち中®。リーチ、判定の強さ、威力、スキの小ささなど、中間距離での牽制技として申し分のない性能を備えている。「当てにいく」のではなく、ぎりぎり当たらないぐらいの間合いで振り回すのが主な使い方。相手が手を出したり、間合いを詰めようと動いたところに当たるように出していく感じだ。また、立ち中®はわずかに前進しながら技を出しているのも重要なポイント。この技を振り回しているだけで、少しずつ相手を画面端に追い込んでいく効果もある。

立ち中®以外で戦力になる通常技は、立ち弱®、 しゃがみ弱®、しゃがみ中®、しゃがみ中®といったところ。

立ち弱®はリーチがある割に発生が早いのが大きな利点となる。立ち中®とうまく混ぜて、立ち中®の戻りなどに踏み込もうとする相手の動きを止め、追い払うような感じで使うと効果的だ。しゃがみ弱®も同じような使い方になる。

しゃがみ中®やしゃがみ中®は、立ち中®よりややリーチが短い代わりに、発生が少し早い。立ち中®を出すには少し間合いが近いかな、という場合に使うと効果的だ。



対空+α

対空技としては、シュートダウンバックブリーカー(以下シュートダウン)、しゃがみ強®、各種のジャンプ攻撃を使うことが考えられる。

シュートダウンは『3rd』ではブロッキング不能技になっているので、空中ブロッキング入力しながらの空ジャンプに対してはかなり強い。もちろん、対空に使う場合は発生の早い弱を使おう。

しゃがみ強®は相手がジャンプ攻撃を出してきた場合に強いのだが、空中ブロッキングされると 非常に危険。相手の腕に合わせ、空中ブロッキン グが上手いようなら使わないほうが無難だ。

相手が跳んで来そうなところで適当に垂直ジャンプして、様子を見ながら各種ジャンプ攻撃をばらまくのも悪くない。発生が早いジャンプ中®や、リーチと威力に優れたジャンプ強®などは利用価値が高い。

以上のような対空技で空中の相手を撃墜する以外では、ブロッキングやムーンサルトを使った対空処理も重要。 ジャンプ攻撃をブロッキングしてムーンサルトや、空ジャンプを読んだら着地点にムーンサルトを重ねる、といった対空処理である。このような対空処理は、一歩間違えるとスカシ投げをくらったり、ジャンプ攻撃が刺さったり、と



ジャンプ攻撃を出してくると読んだら、対空ブロッキングからムーンサルトを狙う

いったリスクをはらんでいる。しかし、狙っているのがムーンサルトなだけに、ある程度の確率で決めることが出来れば、それなりに大きいダメージ源になることは間違いない。

ジャンプ攻撃をブロッキングした後、相手の着地にばっちりのタイミングでムーンサルトを重ねれば、相手がレバーを上に入れっぱなしにしていても確実に掴むことができる。着地点がムーンサルトの間合い外になりそうなら、しゃがみ中®を重ねておくのがベター。

相手が空ジャンプからスカシ投げにきていた場合も同様で、ばっちりのタイミングで着地点にムーンサルトを重ねてあれば、地上のヒューゴー側が投げ負けることはない。

もちろん、ブロッキング(もしくはガード)を 意識しつつ、スカシ投げを警戒してグラップディ フェンスを用意、といった堅実な選択肢もときに は必要。こういう場合は仮にブロッキングに成功 しても、通常投げ以外の反撃を決めることはまず 無理だが、これは仕方がないところ。

ジャンプ攻撃をガードさせられてしまった場合も、次の地上技を読んでブロッキングによる割り込みを狙うことはできる。 あまり無理するのは良くないが、状況によっては思い切ってガードブロッキングからのムーンサルト等を狙っていこう。



タイミング良くムーンサルトを入力すれば、着地のスキに確定で 決まる

攻撃的な展開を考える。

待ち気味に構えた展開がそれなりに強いのは間 違いないが、それだけで勝てるかと言うと、もち ろんそんなに甘くはない。相手キャラやプレイヤ 一の技量にもよるが、地上戦でヒューゴーと互角 に渡り合える能力を持つキャラ(ネクロなど)や、 跳び込みからのラッシュがあまりにもきついキャ ラ (ユン、ヤン、いぶきなど) を相手にした場合 は、のんびり地上で立ち中®を振り回しているわ けにもいかなくなる。もちろん、体力でリードさ れて待たれた場合にも、自分から攻め込んで崩し ていく技術が要求されることは言うまでもない。

このページでは、メインの接近手段となるジャ ンプからの攻めについて見ていこう。

スカし投げについて

跳び込みからの攻めは、ジャンプ攻撃を出して いくか、空中ブロッキング入力をしながらスカし 投げを狙っていくかで大きく2つに分けられる。

まずは、スカし投げを狙っていく場合から考え ていこう。

スカし投げに適しているのは、発生の早い通常 投げ、もしくはムーンサルトということになる。 ウルトラスルーは発生が8とかなり遅く、地上の 相手が通常投げで抵抗してくると投げられてしま う可能性が高いため、スカし投げを狙うには不向 きだ(絶対ダメではないが)。

問題は、ムーンサルトと通常投げの使い分け。ど ちらも掴み判定の発生は3なので、ダメージが高 く投げ間合いも広いムーンサルトのみを使ってい ればいいような気がするかもしれないが、実はそ うでもない。

着地と同時にムーンサルトの入力を完成させる ためには、着地する少し前からレバー1回転入力 を始めなければならず、それはすなわち、超低空 ~着地の瞬間を狙った対空技をブロッキングでき ないことを意味している。「スカしムーンサルト狙 い」の跳び込みは、引きつけたタイミングの対空 技に弱いというわけだ。もちろん、一回転コマン ド入力開始前の高い位置ならば、空中ブロッキン グで守ることは可能だが……。

一方、レバーのコマンド入力を必要としない「ス カし通常投げ」を狙った跳び込みは、空中ブロッ



スカシムーンサルトを狙った跳び込みは、超低空を狙った対空技 に弱いという弱点がある

キングをフルに生かすことができる。投げが決ま った場合のダメージを比較するとやや安くなって しまうわけだが、対空技を出してくることが多い 相手には空中ブロッキングを重視した「スカし通 常投げし狙いを多めにしたほうがいいだろう。あ る程度空中ブロッキングを見せて、相手が対空を 出し渋る気配が見えたらムーンサルトも混ぜてい くのが手堅い。

ちなみに、スカしムーンサルトを狙う場合のよ うに「相手の通常投げとかちあう可能性が高い場 面」では、レバー一回転+弱P弱®同時押し入力 で弱ムーンサルトを狙うのがオススメ。着地側の 通常投げがばっちりのタイミングだと、こちらが ばっちりのタイミングで着地ムーンサルトを入力 しても、当然ながら投げ負けてしまう。グラップ ディフェンス入力を兼ねた弱ムーンサルトなら、最 悪でも投げ抜けになってくれる、というワケ。



ジャンプ攻撃を出す場合

次は、ジャンプ攻撃を出しながら跳び込む場合 について考えてみよう。

まず注意したいのは、ヒューゴーのジャンプ攻 撃には多段技もなくあまりにも単調なため、非常 に対空ブロッキングされやすい、ということ。ジ ャンプ攻撃のタイミングをずらすにしても限度が あり、ブロッキングミスもあまり期待できないの だ。そこで意識したいのが、跳び込むときの間合 い。ジャンプ攻撃を出す「タイミング」ではあま り変化を持たせられないので、「間合い」で変化を つけて相手のミスを誘いたいのだ。

メインに使うのはジャンプ強®がオススメ。意 外にリーチがあるのがポイントで、先端がぎりぎ



その点、スカシ通常投げ狙いの跳び込みは、空中ブロッキングの 入力範囲に制限を受けないという大きな利点がある

り当たるような間合いからの跳び込みがなかなか イヤらしい。ありがちなのは、ヒューゴーの着地 点に足払い系の技を重ねようとしたところにヒッ ト、とか、着地点で投げ合いになるのを嫌がって ジャンプで逃げようとするところにヒット、とい った当り方だろう。

また、ジャンプ強®による跳び込みは、かなり タイミングをずらしやすいことも、一応覚えてお くといい(ぎりぎりまで打点を低くする)。同キャ ラ以外はしゃがみ状態に当たらないのが欠点だが、 ブロッキングミスを誘う効果はある程度期待でき る技だ。

ジャンプ攻撃からの連係

ジャンプ攻撃を出して跳びこんだら、ヒットor ガードを問わず、ある程度多めにコマンド投げを 狙っていきたい。俗に言う「当て投げ」である。ヒ ューゴーは、跳び込みから狙える連続技には恵ま れていないので、ジャンプ攻撃→コマンド投げと いう選択はダメージ源としてかなり重要なのだ。

もちろん、こういった「当て投げ」は、ジャン プで簡単にかわされてしまうので、安易なジャン ブ逃げ防止として打撃技も混ぜていく必要がある。

メインはしゃがみ中®がオススメだが、ガード 方向(ブロッキング方向)をしぼらせないために、 中段である立ち強Pやリープも混ぜていきたい。し ゃがみ中ではもちろん、立ち強Pの空中ヒット(ジ ャンプ脱出にヒット時)でもダウンを奪えるため、 さらに起き攻めをかけることができる。

その他の選択としては、いったんしゃがみ弱® につなぎ、キャンセルでジャイアントパームボン バー(以下パーム)やミートスカッシャーを出し ていく、という手もある。

さて、ジャンプ攻撃から直接コマンド投げを狙 う場合だが、この場合はムーンサルトばかりでな く、ウルトラスルーを使うことも考えていきたい。 「当て投げ」を狙う場合は投げの発生の遅さはほと んど問題にならないので、特にメガトンプレス選 択時は積極的に狙っていこう。

また、画面端が近い場合はウルトラスルー→弱 パーム→弱シュートダウンというコンボが可能と なるのだが、このコンボ、強ムーンサルトよりダ メージが大きく、SAゲージの増加量がすさまじい (ギガスブリーカーのゲージにして50%以上!)。



で、強ムーンサルト以上のダメ ージ+SAゲージ大量ゲット

ンド投げを持つヒューゴーだけに、他のキャラよりは投げを使った起き攻めが重要になってくることは間違いない。まずは、投げを狙った起き攻めから見ていこう。

最もポピュラーかつ重要なのは、相手が起き上がった瞬間に、タイミング良くコマンド投げを重ねて投げてしまうバターン。単純この上ない選択肢だが、うまくこなせば確実に有効な攻めとなる。

ポイントは、相手の投げ間合い外から投げを重ねること。『ストII』は、起き上がりきってからも数フレームの間は投げられ判定が復活しないので、相手の投げ間合い内で投げを重ねようとすると、「起き上がり投げ」に簡単に負けてしまう。

もちろん、投げを重ねるタイミングそのものも 重要。早過ぎれば空振ってしまうし、遅ければ相 手が暴れ始める可能性が高くなる。このタイミン グについては、相手キャラの起き上がるタイミン グを覚えて、経験を積むしかない。

やや変則的なテクニックとして、小技(立ち弱 ®など)をわざと当てないように早めに出して空振って、一瞬相手をひるませてから投げを重ねる、というのもある。2D格闘ゲームのテクニックとしてはもはや古典的な手口だが、こういう「ひっかけ」のバリエーションも使った方がいい。

また、当て投げの場合と同様、起き上がりに投

げを重ねる場合は、投げの発生の遅さはあまり問題にならない。やはり、メガトンプレス選択時や 画面端などの場合は、なるべくウルトラスルーを 狙っていくのが望ましい。

起き攻め

通常投げを使うなら、 ▼ニュートラル ◆とレバー入力 (ブロッキング入力) をして、一歩踏み込みながら投げを入力するのも渋い。リバーサル技を出されても、ブロッキングできる可能性がある。

ジャイアントパームボンバー活用法

打撃を重ねる場合の選択肢は、ジャンプ攻撃から打撃に連係する場合に使う技とほぼ同じ。だが、 起き攻めの場合はパームを使いやすいのが大きく 違うところだ。

起き上がりに直接重ねていくだけだが、うっかり当たってくれればかなりのダメージが見込めるし、ガードさえさせればフレーム的にはかなり有利になる技なので、さらに選択をかけていける。

起き上がりに直接投げを重ねる場合は、きりきり相手の投げでである場合は、きりきり相手の投げ間合い外で相手が起き上がるのを待ち……

起き上がった直後にタイミング良く投げを重ねる! 一瞬のタイミングを体で覚えよう

できれば、パームの1発目は強を重ねていきたい。立ちヒットでもさらに中の弱のパームが連続になるので、ヒット時の期待値が大きいからだ。強パームから中パームのつなぎはややシビアなので、ヒット時に簡単に連続技になる、強パーム→弱パームのコンビネーションで固めるのがオススメ。弱パームからは、立ち中®、しゃがみ中®等に連係させるといい。弱パームヒット時はもちろん連続ヒットとなる。御存知の通り「『3rd』は連続ガード中でも下手に動くと食らう」ため、強パームをガードされた後も、このような連続ガード連係で無理矢理固める攻めも効果がある。

また、パームから投げ技を狙う連係もかなり効果的。起き上がりにとりあえずパームを1発重ね、(ヒットorガードを問わず)ミートスカッシャーで掴みにいく、なんてのは引っかかりやすいコンビネーションだ。この辺は自分なりに色々試して、バリエーションを増やしてみてほしい。



スーパーアーツについて

SAI・ギガスブリーカー

ギガスブリーカー(以下ギガス)を極めようと思ったら、立ち2回転入力をモノにして、立ちギガスを実戦レベルで狙えるようになりたい。

立ち2回転入力、と言っても実際は1回転半の 入力でコマンド完成と認められる。例えば、⇒か ら入力し始めたら、時計回りに一回転半して◆の 時点でボタンを押せばOK。

立ちギガスをマスターしたら、そのプレッシャーを活かす戦術も考えていこう。起き攻め時に立ちギガスを重ねるフリをしつつパームを重ねる、なんてのもアリだ。



SAI・メガトンプレス

ウルトラスルーから決めるのは当然として、それ以外のパターンでどれだけ掴めるかがカギ。

地上戦が苦手ですぐに跳びたがる相手なら、対空として直接決めるチャンスも少なくない。ただし、対空メガトンにこだわりすぎると、相手が徹底して地上戦を挑んできた場合に苦戦する原因にもなる。相手の様子を見て、対空メガトンを警戒している様子があるようなら、こだわりすぎない方がいいだろう。

対空ブロッキング後の反撃として直接決めるパターンも忘れずに。



SAII・ハンマーマウンテン

密着時のブロッキングからは、できるだけしゃ がみ弱®→ハンマーマウンテンを決めていきたい。

パームからのコンボチャンスもモノにしていきたいところ。連続技ページで紹介しているようなパーム3発からのコンボ(しゃがみヒット限定)は、さすがにチャンスは少ないが、強パーム→弱パーム→ハンマーマウンテンぐらいなら充分実戦レベルの連続技だと言える。

また、発生の早さを生かして、ガード後の反撃 技として決めていくことも重要。キャラごとに、ス キのある技をチェックしておこう。



154

その他のテクニック

通常投げについて

通常投げは、レバー入れのボディスラムと、レ バーニュートラルのネックハンギングツリーの2 種類がある。基本的には、ダメージが安定してい て起き攻めもしやすいボディスラムのほうを使っ ていくのがいいだろう。

ネックハンギングツリーの方は、画面中央で決 めた場合は距離が離れるため、パーソナルアクシ ョンを安全に発動できるという利点があるが、そ れでもボディスラム→起き攻めのほうがいい。

画面端に相手を追いつめた状態でネックハンギ ングツリーを決めると、落下していく相手に追い 打ちを入れることが可能となる。立ち弱®を当て てダウンさせないようにして、着地を攻めるのが 有効だ。着地には、コマンド投げやしゃがみ中化 を重ねてみよう。これはなかなかトリッキーな連 係となるので、それなりに狙う価値はある。

ちなみに、メガトンを入れることもできるが、ダ メージはカス。



着地を攻める!

のがいいぞ

画面端のネックハンギングツ リーは、トリックプレイのチ ヤンス! 立ち弱®で落とし



ダッシュ投げの活用

「ダッシュ投げ」と言うと、リュウ・ケンタイプの ような鋭いダッシュを持ったキャラの十八番、と いったイメージが強いが、状況を選んで上手く仕 掛ければ、ヒューゴーのダッシュ投げも充分戦力 になる。

ヒューゴーの場合、ダッシュ投げに使うのはム ーンサルト。投げ間合いの広さを生かして、吸い 込んでしまおう。

ダッシュ投げを仕掛けるチャンスは……

①相手を画面端に追い込んだ時

相手を画面端に追い込んだら、立ち中Pの間合い で打撃のプレッシャーをかけ、相手がかたまった 気配があったらチャンス。

②パームを使った連係で相手を固めている時 相手との間合いにより、ダッシュ投げと弱ミート スカッシャーを使い分けるといい。

③起き攻め

やや離れた間合いで起き上がりを待ってダッシュ 投げを狙う。



100%フィニッシュ!?

パームの削りでKOを狙う時にギガスのストッ クがある場合は、SAキャンセルでギガスまで入 力してしまえば確実にKOすることができる。

もしパームをブロッキングされたとしても、最 速のSAキャンセルで出されたギガスは回避でき ないようなのだ。少なくとも現時点では、このギ ガスを回避する方法は見つかっていない。

EXラリアットの隠し操作

FXモンスターラリアット(以下EXラリアット) には隠し操作(?)がある。入力時にボタンを押 しっぱなしにすると、発生を遅らせつつ、突進距 離を伸ばすことができるのだ。これを使えば、春 麗の気孔掌をガードしたあとに返し技としてEXラ リアットを入れることができるぞ。

ちなみに、ハンマーにも似たような隠し操作が あり、こちらは技を出さずに走っただけで終わり にすることもできるが、EXラリアットの方は、技 を出さずに終わらせることはできない。



苦手とするキャラへの対策

対ダッドリー

さまざまな対空手段を持ち、空中ブロッキング を崩す能力が高いダッドリーに対しては、跳び込 みを多用しても分が悪い。まずはじっくりと基本 通りの地上戦を展開し、牽制技の差し合いでダメ ージを奪うことを考えよう。ただし、熟練したダッ ドリーの地上戦能力はヒューゴーと互角に差し合 えるだけのものがある。相手も待ち気味の場合は、 起き攻め等のチャンスが来るまで地味にいこう。



対ネクロ

地上での牽制技はリーチの面では負けているが、 伸ばした手足にこちらの打撃を合わせる形でダメ ージを奪うことが可能だ。いきなり無理に攻め込 むことはせず、立ち中Pやしゃがみ中P等を相手 の手足に合わせることを狙ってみよう。体力でリ ードすることができれば、相手に攻めさせる展開 にすることができる。さすがに、がっちり待たれ るより、攻めさせたほうがダメージを奪いやすい。



対ユン

とにかく、密着戦に持ち込まれないようにリーチ のある技で追い払うことを最優先する。密着戦に 持ち込まれるまでに、ある程度はダメージを食ら ってもらう展開にしないと話にならない。密着戦 に持ち込まれたら、通常投げは食らっても良いの で、無理な投げ返しをしてコンボ始動技を食らう ことだけは避けたい(投げ返しをすることが間違 いではないだけに難しいところではあるが)。





FIGHT A NEW RIVAL!! ユリアン 意間認知論

細かい技の適切な使い分けと的確な連続技。そ してオールレンジのプレッシャーをものにして、 SAで致命傷を与えるのがユリアンの本質だ。

戦術レベルの再認識事項

闇雲にしゃがみ強Pを狙う

連続技の始動技として非常に重要なしゃがみ強 ®。多少出が遅くて、ガードされると反撃されや すいが、リスクよりリターンを重視してみよう。

特にブロッキングから狙うのが重要で、相手の足払い系の技を取った時なども積極的に狙っていきたい。思ったより相手を浮かせていけるぞ。また、EXデンジャラスヘッドバット(以下、EXヘッドバット)が空振った時や不意にダッシュから狙うのも意外に効果的。相手の反応が少し遅れるだけでヒットさせられる。2回ミスっても1回決めれば連続技でユリアンの方に軍配が上がるはず。もちろんSAゲージがない時にあまり狙っても連続技がたいしたダメージにならないので、SAゲージをよく見ておこう。



例えば相手のジャンプを「たまたま」くぐった時なんかもしゃが

地上を牽制するのはこの2つ

地上での牽制技はある程度の当たりの強さとリーチが求められるが、ユリアンの場合、下段としてのしゃがみ中®は当然として、ここでは立ち強®もおすすめしたい。空振りしてもリスクは立ち中®とあまり変わらず、SAゲージのたまりやヒット時のダメージは大きくこちらの方が上だ。

もちろん立ち中®のリーチは魅力(とくに春麗戦)だが、しゃがんでいると当たらないキャラも多く、過信はできない。立ち強®を多目で立ち中®をたまに混ぜる感じでいいだろう。

これら2大牽制技をブンブン振り回して、これにチャリオットタックル(以下、タックル)を混ぜれば、それだけダッシュ投げを狙う機会も増やせて、攻めを円滑にすることができるはずだ。



スタート直後に立ち強®がヒット! もちろんダメージも申し分

各種エサ

ブロッキングを狙うためのエサになる技は、ユリアンにもいくつかある。ブロッキング成功時にしゃがみ強®を狙えるので積極的にエサを撒いていこう。

主なエサ技は以下のもの。通常技では⇒+中®、 ⇒+中®、立ち強®。⇒+中®は空振ってもいいが、 残り2つはガードさせてブロッキングを仕込もう。

特に→+中®はジャンブ防止も兼ねつつ移動するので重宝する。接近戦で空振りして投げも有効な選択肢になるぞ。起き攻めで使うのも1つの手だね。さて、必殺技ではヘッドバットやバイオレンスニードロップ(以下、ニードロップ)をやや遠目でスカして狙うといい具合。投げ間合いに入らないように注意しよう。



→+中®はスキが少ないので、ブロッキングのエサに適している。 対空もOKだ

ミクロの技解説

細かい知識

普段なにげなく思っていたことにも意外な事実が隠されていたりする。まずはジャンプ攻撃についてみてみよう。ユリアンのジャンプ攻撃でもっともリーチのあるのはジャンプ強®、と思いがち。だが、実際はジャンプ中®のほうがリーチが長いのである。この事実を利用すると、中間距離での垂直ジャンプよる牽制で着地間際に出す攻撃は、空対空も意識したこのジャンプ中®も選択肢に入ってくる。次に空対空で出す登りジャンプ攻撃。これは相手の空中ブロッキングも考慮に入れるのならジャンプ弱®が意外な強さを見せる。相手にブロッキングされても少し反撃が遅れるだけでユリアンは空中ブロッキングで相手の攻撃を取り返すことができる。対空兵器として覚えておこう。

そして立ち強化。これは相手の投げの入力と同

時に出すと、やられ判定が後ろにいくので相手の 投げ空振りボーズにヒットさせることができる。空 ジャンプからの安定GDや、起き攻めに投げと見 せかけて使ったり、ヘッドバットが空振った時な ど、投げを狙う状況で使いまくろう。ただし、投



立ち強化は強烈な強さを誇る。投げの狙いどころでガンガン活用していこう

げ間合いが広かったり、歩かれるとダメ。

最後は至近距離で使う弱メタリックスフィアについて。この技は相手にガードさせれば、密着時以外は反撃が無いと思っていい。たとえ画面端でも弱攻撃キャンセルから出すだけで3フレームしか不利にならないのだ(意外にもしゃがみ強®キャンセルだとダメ)。つまり、画面端でわざとこの連係を出して、ブロッキングを仕込んでみると……これが面白いように決まるのだ。

また、画面中央ならガードさせると非常に間合いが離れるので、画面端に追い込むのに一役買ってくれる。そのあとは前ジャンプ強®の間合いなのでガンガン跳び込んでいこう。この間合いはタックルなら中以上、EXヘッドバットがピッタリの間合い、ニードロップは中以下で出していくのが理想的だ。とくにEXヘッドバットはジャンプ防止も兼ねているので、積極的に狙っていくといい。

魅惑と幻惑に満ちた反射板の世界

鏡の利用目的

エイジスリフレクター(以下、リフレクター)の醍醐味は、相手の対処法がままならないところにある。使用状況は画面中央と画面端の大きく2つに分別され、狙いが違うことを知っておきたい。リフレクター発動の狙いは4つあり、1つは確定ダメージ、もう1つは挟み込みからの2択、そして端での2択、最後は連続技、だいたいこんな感じだ。すべてを理解すれば、他のSAより圧倒的に戦術の幅が広がるので是非マスターしてほしい。

確定ダメージとは?

ここで少し確定ダメージと挟み込みの違いについて説明しよう。両者ともにユリアンが相手を跳び越してユリアンとリフレクターで相手を挟む形にするのだが、ここで相手の上にリフレクターが重なっているか離れているかでその違いがある。リフレクターのヒット数は6回なので、相手に重なっていた場合は一気に数発ヒットする。相手はユリアン側に戻ってくる形になるので、厳密にはユリアン、リフレクター、相手という感じでリフレクターが相手に重なっているのがベストだ。こ

うすると打撃を重ねた場合に1発目はガードされる可能性があるが、2発目の打撃はほぼ確定でヒットするのである。この理由はいまだに不明瞭な部分が多いので説明は省かせてもらう。事実だけを受け止めて欲しい。



挟み込みとは?

さて、今度は挟み込みのほうについて。これは リフレクターが連続ヒットしてしまうと2択の回 数が減ってしまうので、相手に重なっていないほ うがいい。ユリアンの打撃が触れてノックバック した相手が、リフレクターに触れて手前に戻って くる形、つまり相手との間合いが離れないので6 回以上続けて2択を計れるというわけだ。

話は戻ってリフレクターの使い分けについて見てみると、画面中央では確定ダメージか挟み込みを狙い、画面端では2択か連続技を狙うのが基本になる。具体的な使い分けは状況によって変化し、即効性のダメージを重視してSAゲージのたまりは軽視する方向性と、単純2択でダメージよりもSAゲージのたまりを重視してリフレクターの回転率を高める方向性がある。これを使い分けるには基本になる数種類のパターンを覚えてしまうのが手っ取り早い。次はそのパターンを見ていこう。



同様に裏へ回った時に、こんな感じの位置関係ならば挟み込みの 開始。相手と若干距離を取るほうがやりやすいぞ

画面中央での確定ダメージor挟み込み

地上タックル後

地上で不意にタックルを出したあと、キャンセルで強リフレクターを出していくのがまず1つ目のパターン。リフレクターを発動したらすぐにダッシュ投げを試みよう。画面暗転にビビってくれればその成功率は非常に高い。

さて、この時のダッシュ投げが最速に近い場合、相手はリフレクターの下にダウンするかたちとなる。投げを決めている間にタメを作っておいてすぐさまヘッドバットを出そう。そうすると相手の後ろに回り込め、見事挟み込みの成功だ。ここで、ヘッドバットを中で出すか強で出すかでその目的が変化し、中ヘッドバットなら確定ダメージへ、強ヘッドバットなら挟み込みへ移行する。あとは後述する投げの項を見て欲しい。

さて、話は戻ってダッシュ投げの部分をさらに見てみよう。さきほど最速で投げを決めると書いたが、ここで少し遅らすと投げでバウンドした相手がリフレクターに当たってユリアン側に吹っ飛んでくる。本来この状況は失敗なのであるが、反応できたのならしゃがみ強®を当ててヘッドバットなどで追い打ちするといい。また、慣れている相手には投げが警戒されてジャンプで逃げられてしまい非常に厄介だ。また、こちらのダッシュを予測してSAを出されるのも危険! つまり相手によってはこのパターンを過信しないこと。



地上でタックルをガードさせてから強リフレクタ ーを発動してすぐさまダッシュ!



投げを狙ってこれが決まったら、ヘッドバットで 裏を取りにいこう

投げのあと

画面端以外で投げを決めたあとに狙うのが第2のパターン。これはQSを取られると意味がないので、叩きつけた瞬間にリフレクターのコマンド入力だけしておいてQSを取るかどうかの確認をしてから発動だ。

さて、発動した場合は先程説明したとおり中の強ヘッドバットで相手を跳び越えよう。中ヘッドバットなら確定ダメージ、強ヘッドバットなら挟み込みだ。中ヘッドバットの時は着地後すぐにしゃがみ中®→しゃがみ強®の順で技を出していく。するとしゃがみ中®で相手を少し押せるのでリフレクターが断続的に触れる形になり、こうなると次のしゃがみ強®がほぼ確定。しゃがみ強®で浮かせたら、あとはコンボを入れていこう。

強ヘッドバットの場合は挟み込みなので、▶+強®としゃがみ中®で2択を2回敢行だ(しゃがみ中®は連続ヒットさせることも可能)。

これがある程度ヒットすると、なんと相手の体力を半分以上奪うこともあるうえ、SAゲージもほぼ1本分回復する! たとえガードされてもチャンスは多く、なおかつゲージがため直せるので非常に有効な連係と言えるだろう。一つ注意しておきたいのが「相手の暴れ」。闇雲にSAを発動されたりするのが一番怖いのだ。相手のタイプを見極めていきたい。



投げを決めたら相手がQSを取るかどうかを確認 しつつコマンド入力をしよう



うまく裏にまわれた時は挟み込みか確定を狙う。 基本は挟み込みのほうがいいだろう

投げはQSを取られやすいのに対して、ヘッドバットのあとのリフレクタ ー (速攻で発動) は相手の着地直前で画面が暗転するので、相手のQSタイ ミングを非常に取りづらくできるのが魅力。つまりは回り込みのチャンスが 多いわけである。

リフレクター発動後は投げのときと同じようにヘッドバットで裏を取りに いく。ここは強ヘッドバットのみを使っていこう(近ければ中がいい)。そし て相手の後ろに回ったら、ほんの少しだけ歩いて相手をリフレクター側へ押 す。これでリフレクターのヒット数6回分をきっちり相手に触れさせること ができるぞ。次は⇒+強®としゃがみ中®で2択を計り、すぐさましゃがみ強 ®につなごう。2択はガードされても問題ない。いずれにしてもその次のし ゃがみ強Pはほぼ確定でヒットするので結果的にコンボに移行できるからで ある。投げのあとと違う部分は相手の起き上がりまでに時間的猶予があるの で、2択を1回混ぜられること。逆に、もともとリフレクターが少し重なっ ているので挟み込みの2択オンリーだけだと2回ほどしかできないのが注意 点だ。素直に確定ダメージを狙っていくのが賢明だね。



ヘッドパットが決まったらチャンス! こんな感 じで発動できるとグッド



そして裏に回って相手をちょいと押してあげる。

空中タックルのあと

第4のパターンは挟み込みを狙ったもの。メタリックスフィアが空中ヒッ トした場合や、SAゲージが1本分くらいしかなくてまだ相手の体力が多いと きはしゃがみ強®からの連続技でこちらを狙っていく(相手の体力が少ない ときは先程書いたヘッドからの確定ダメージでいいわけだ)。

まず、空中の相手にタックル→強リフレクターを発動しよう。そしてすぐ に強タックルで突っ込み、続けて強ニードロップを出す。すると、リフレク ターと強タックルが同時にヒットし、相手がQSを取れない状態になってい るところに強ニードロップで相手の背後に回れるのだ。少し距離はあるが挟 み込みの完成である。相手の起き上がりまでまだ若干時間があるので、最速 でダッシュを2回して相手を押してから攻撃に行こう(1回ダッシュから少 し押してもまあOK)。このとき起き上がり投げだけはくらいたくないので、 立ち強化を出すのが堅実。自信があるのならしゃがみ中化を重ねてもいいぞ。 あとは残りのリフレクター4回分で2択を計れば見事終了だ(途中でリフレ クターは消滅するので、実際には3回ほど2択を迫れる)。

これもSAゲージ1本分近く回復する有効な連係なのだが、残念なのは相手 が2回目のタックルの時点で画面端まで行ってしまうと強ニードロップで裏 に回れないこと。試合中にそこまで間合いを正確に計ることは難しいので、も し回れなかった時は、画面端に追い込んだことだけで良しとしよう。



タックルのあと強リフレクターを発動して、もう



あとは強ニードロップで反対側に周り、ダッシュ で押してからスタートしよう

画面端での2択と連続技

おもむろに発動

相手を画面端に追い込んだら、ユリアンが画面 中央付近にいる時に弱リフレクターを発動する。発 動タイミングは試合の流れや相手のクセで変わっ てくるが、しゃがみ中®をめりこまないように触 れさせた時やメタリックスフィアからSAキャン セルなどで発動すると対処されにくいぞ。メタリ ックスフィアは基本的に弱でいいが、相手がよく 跳んでくるなら中から発動していこう。

さて、このリフレクターの最大の目的となるの は相手に触れないことにある。相手の目の前にリ フレクターが設置される形にして、動きを封じる のが重要だ。相手にリフレクターが触れてしまう



と一気に全段ヒットしてしまい、防御壁の役目を すぐに失ってしまうので注意しよう。

あとは、すかさずダッシュで近付いて▶+強® としゃがみ中®で2択を計っていく。これがうま くいけば画面中央の挟み込みと同様にSAゲージ がみるみる回復するので、すぐさまもう1回リフ レクターを発動するのが理想形になる。永久循環 に引きずり込んであげよう。

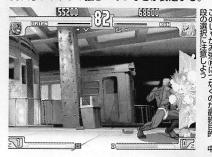
ここでの注意点は、相手がもがいてくる時であ る。手を出されると結構こちらもくらってしまう ので、この場合はしゃがみ中心を多用しよう。垂 直or後ろジャンプされる時はこちらも前ジャンプ 強®を早出しして対処。なかば強引に画面端へ釘 付けにするのがこのパターンのコツである。



狙え、連続技!

SAゲージが2本近くたまっている時や、自分の 体力が少なくて一気に勝負に出る時は連続技を狙 って大ダメージを期待しよう。こういう場合は相 手に重なるようにリフレクターを出していく。そ して中段か下段の2択からしゃがみ強®につない で空中コンボを入れるわけだ。

2択に使う技の中で中段の選択が難しいことに 注意しておこう。相手をダウンさせた時は➡+強 Pを重ねる感じで使っていけるが、不意に発動し た場合は➡+強Pのあとにしゃがみ強Pへつなげ づらいので、見切られやすいがリープアタックを 使う方がしゃがみ強®へのつなぎが安定する。



一瞬が分かれ目になるコンボ選択

刹那の取捨選択

リフレクターをからめたコンボは多数存在するが、コンボ後に設置されたリフレクターを使って2択を計ることができるものもある。SAゲージと自分の体力、そして相手の体力を計算してとっさに判断できるようになりたいところだ。

ポイントになるのはしゃがみ強®を当てたあとに判断できるということ。また、確定ダメージによるゲージ増加の見込みや、端での2択成功時のゲージ増加の見込みを考えれば結構判断していけるもの。とくにゲージ増加の見込みは、当てる攻撃が強攻撃か必殺技なので分かりやすく、重要な判断材料となる。例えば2択で⇒+強®を使ったなら、⇒+強®としゃがみ強®で約EX必殺技1回分たまっているというあんばいだ。

次に連続技選択について。まず画面中央から。画

面中央の連続技は確定ダメージを狙ったものが多く、パターンも少ないため判断は楽にできる。逆に画面端だと、連続技のパターンが多いので判断に困ることが多い。また、同じゲージ残量でも残りのリフレクターを使った2択にするか、大ダメージの連続技にするかで迷いがち。はじめは2個ぐらいに絞ってみて、慣れてきたらパリエーションを増やしていこう。

最後は連続技の補足について。Dはリフレクターを発動したら歩いて後ろに下がるのがポイント。落下してくる相手にタックルを当て、すぐにジャンプ強®で拾いにいこう。これはジャンプ強®での追撃すべて言えることだが、ハイジャンプから追撃したほうが着地の2択が見切られにくい。覚えておこう。Hはとっさの時にも使える優れものだが、➡+中®のあとに速攻でリフレクターを発動しないと相手は着地してしまうぞ。

また、これもすべてに言えることだが、2択に使う中段は➡+強®だと重ねが必要で、なおかつ最速に近いつなぎのしゃがみ強®を出していかないといけないのを知っておきたい。勝負どころ以外ではリーブアタックで我慢しておこう。



コンボに使ったリフレクターはそのまま2択に使えるものもある。 追撃はハイジャンブからの方がいいぞ!

連	続	技	選	択	の	指	針
---	---	---	---	---	---	---	---

状況	連続技	SAゲージ残量	移行状況
画画中	A しゃがみ強®→ヘッド	1本+半分	確定へ
出	B しゃがみ強®→EXヘッド→ヘッド	2本 1本	確定へ挟み込みへ
央	C しゃがみ強®→タックル→強エイジスリフレクター→タックル		
	D しゃがみ強®→タックル→弱エイジスリフレクター→タックル→ジャンプ強®	1本	2択へ
画面端	E しゃがみ強®→タックル→強エイジスリフレクター→タックル×2→立ち強® F しゃがみ強®→タックル→EXタックル→タックル		2 2
端	F しゃかみ強®→ダックル→EXダックル→ダックル G しゃがみ強®→タックル→EXダックル→ダックル→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強®	1本以上	2択へ
	H しゃがみ強®→タックル→→+中®→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強®	1本弱	2択へ

苦手とするキャラへの対策

他のSAの出番

リフレクターを大解剖したところで、他のSA はどうなのか? 特定のキャラ相手に対しては、リ フレクターよりも有効に作用する場合が多々存在 する。それを見てみよう。

まずはタイラントパニッシュ。これは、ブロッキングからのしゃがみ強®が狙いにくい相手、おもに横方向からの攻めが有効でない相手、1発にかけるしかないような相手に大きく貢献する。春麗やまこと、ヒューゴー戦で重宝する。とくに春麗に対してはタイラントパニッシュに頼ることになりやすい。ちなみに、背の低い相手のしゃがみ状態にタイラントパニッシュを当てると、最後の最も痛いところがカス当たりになってしまう。残念至極……。

次にユピテルサンダー。これは当初、使いにくいSAなのであったが、現在は豪鬼戦で有効なのが確認されている。豪鬼のスタンゲージの短さと

ユビテルサンダーのスタン値の高さがみごとにマッチし、豪鬼の得意なジャンブからの豊富な選択 肢と、横方向からの突然の竜巻斬空脚をガードしたあとなどで有効に活用していくことが可能だ。

一度ヒットさせれば豪鬼の攻めも緩くなるだろう。その間にゲージをためて…空中ブロッキングだけは警戒しておこう。



あのユビテルサンダーも使い道があった。豪鬼戦では他のSAよりもお手軽に使っていけるのが特徴だね

ワンポイント他キャラ対策

まずはユンとヤンの雷撃蹴対策。ジャンプ攻撃やメタリックスフィアで撃墜するのはメインにならないことを知っておきたい。たまに狙うぐらいにしないと横からダメージをくらってしまう。よって、雷撃蹴にブロッキングを狙うことと(当然しゃがみ強®を当てる)、投げに全神経を集中しよう。雷撃蹴からは地上技にほぼつながらないと思っていい。ガードを固めて投げに反応しよう。

次にまことの突進正拳突き・疾風(以下疾風)後の選択。疾風をくらうと、吊るし喉輪・唐草か疾風の2択を迫られるが、ユリアンは立ち強®を出すことで危険度を減らせる。吊るし喉輪・唐草はスカり、疾風はくらうが投げ間合い外になるのだ。

また、画面端でのジャンプ攻撃と閃空カカト落とし・剣のラッシュはしゃがみ強®→立ちガードが有効。もちろん地上技はくらってしまうが、切り返しを重視した方が連係の脱出に結び付くぞ。

ISLAND FASSING

担当: Mio

そんな疑問に割りこみブロッキング!

ユンステージで背景にヤンが戻ってきてくれてて、とても嬉しかった。が、ヤンステージは「雨が降ってる」って理由でユンは見ていてくれなかった。たぶんあの足の下でファミコンでもやってるんだろーけど……。それとも言えないことかな?(笑)

(兵庫県 はいぶりっじ呼猫さん)

☆ヤンステージでの時刻は午後10時22分。勝利メッセージから察するに、ユンは健康にだいぶ気を配ってるらしい……ということで「兄貴はすでにご就寝説」浮上。早寝早起きは健康の基本! それに、見てなくても弟は勝つと信じてるのかもね。

●回のギルの新SA、セラフィックウイングは、某バ○タードのウリエルに見えるのは 私だけでしょーか? それよりも何人がこの話を 理解してくれるのだろー……。

(新潟県 32文ミサイル君)

☆この技名、訳すと「セラフの翼」。セラフってのは、旧約聖書に出てくる天使の9階級中で最上位

(a) Charles (b) Charles (c) Ch



の天使のことで、3対(6枚)の翼を持っている。… …と、こういう知識はあっても、私もこの話わか んなかった。ゴメン。ちなみに私はセラフィック ウイングのことを、「天使アタック」と呼んでる(ま んまじゃん)。みんなもこれからはそう呼ぶべし

ライフゲージ下のユリアンの顔が、いか○や 長介に見えてしかたがない。

(栃木県 MAK君)

☆誰かに似てると思ったらそうだったのか……口 元がなんだかアヤシイのねん。





◆無言で鋭くツッコんでくれます。





多第三打擊劇場





160



技データリスト Skill-Date

Skill-Data list 知識を身につけることは、戦術 を組み立てる上で必要不可欠で ある。膨大な数にのぼる各技の データを君は味方にできるか!?

技データリスト(P164~)の見方

「通常技・特殊技」データの見方

●技名……技の名前。

効果

SAゲージ増加

出現確率

增加率

レベル

気絶回復力UP

4 (6)

8/32

2

3(MAX)

10%

21%

33%

防御力UP

1(MAX) 6/32

+4 (+6)

24×9/32×32

- ●コマンド……技の入力コマンド。
- ●発生……技がヒットする直前までにかかる時間。数値の単位はフレーム (=1/60秒)。
- ●持続……技の攻撃判定が出現している時間。数値の単位はフレーム。
- ●硬直……技を出したあとに生ずる硬直時間。数値の単位はフレーム。
- ●攻撃力……ヒット時に相手に与えるダメージ値。
- ●ガード……ガード方向。立ちガードorしゃがみガード。
- ●ブロッキング······ブロッキング方向。上段or下段。
- ●スタン増加……ヒット時に相手に与えるスタン値の増加量。単位はドット。
- ●ゲージ増加……スーパーアーツゲージの増加量。P163のリスト内の番号に対応している。
- ●連打C……連打キャンセルの可否。
- ●必殺C……必殺技キャンセルの可否。
- ●SAC……スーパーアーツキャンセルの可否。

「必殺技・スーパーアーツ」データの見方

- ●技名……技の名前。
- ●コマンド……技の入力コマンド。
- ●発生……技がヒットする直前までにかかる時間。数値の単位はフレーム(=1/60秒)。
- ●持続……技の攻撃判定が出現している時間。数値の単位はフレーム。
- ●硬直……技を出したあとに生ずる硬直時間。数値の単位はフレーム。
- ●攻撃力……ヒット時に相手に与えるダメージ値。
- ●ガード……ガード方向。立ちガードorしゃがみガード。
- ●ブロッキング……ブロッキング方向。上段or下段。
- ●スタン増加……ヒット時に相手に与えるスタン値の増加量。単位はドット。
- ●ゲージ増加……スーパーアーツゲージの増加量。P163のリスト中の番号に対応している。
- ●ケズリ……ガードさせたときに相手に与えるダメージ値。数値は攻撃力の何分の1かを示す。
- ●SAゲージ……スーパーアーツゲージの長さ(単位:ドット)。() 内はストック数。
- ●SAC……スーパーアーツキャンセルの可否。

※掲載しているデータは、メーカーからの資料をもとに編集部で作成したもの。※技データリスト内で掲載の数値はあくまで理論値である。さまざまな状況により多少のズレが生じることを了承の上、活用していただきたい。 ※リスト内に掲載されている、発生・持続・硬直時間はコマンド完成時を0フレーム目とした数値。本章以外のページで掲載されている数値は、コマンド完成時を1フレーム目としているため、計算方法が異なることに注意。

パーソナルアクションデータ

++		レミ		トゥコ	こルヴ		(Q			アレ	ックス		ダット	ジリー
行		ため	息	消	そる		威	嚇			腕を	回す		バラを	
効:	果	気絶力	JUP			防御力	カUP	気絶回征	复力UP	打撃:	カUP	投げ	カUP	打撃力	bUP
		1	6/32			1	4/32	1 (MAX)	10%	1	3/32	1	2/32	1 (MAX)	8/32
レベル	増加率	2~3	6/32			2	4/32			以降	2/32	以降	2/32		
		4(MAX)	24/32			3(MAX)	12/32			MAX	12/32	MAX	16/32		
SAゲー	ジ増加	4 (6)	2 ((3)		3	(4)			4	(6)		4 (6)
++		リュ	.ウ		ヤ	ン				ン			いご		
行		気行	合		髪かさ	あげ			帽子	を回す			馬飛び	成功時)	
効	果	気絶回復	力UP	打擊ス	DUP	投げた	ካUP	打擊。	カUP	投げ	カUP	打擊		投げた	bUP
		1	10%	1 (MAX)	10/32	1 (MAX)	2/32	1	2/32	1	2/32	1 (MAX)	14/32	1 (MAX)	14/32
レベル	増加率	2	21%					以降	2/32	以降	1/32				
		3(MAX)	33%					MAX	16/32	MAX	8/32				
SAゲー	ジ増加	4 (6)		4 (6)			4	(6)			4 ((6)	
	トラ	オロ		エレ	ナ		豪	鬼		ケ	ン	ショ	ーン	ネク	, D
行		寝	3	逆立	だち		ムウウ	ウゥン		挑	発	ボール	少投げ	舌を	出す
効	果	気絶回征	复加速	気絶力	DUP	打撃力	DUP	気絶え	bUР	打擊	カUP	気絶え	カUΡ	打撃力	DUP
		6~1	O/±	1	6/32	1 (MAX)	14/32	1 (MAX)	9/32	1 (MAX)	10/32	1	4/32	1 (MAX)	10/32
レベル	増加率	(持続性		2~3	6/32							2	4/32		
		(14)0(17	<i>(</i> 60)	4(MAX)	24/32							3(MAX)	12/32		
SAゲー	ジ増加	3 (4)	4 (6)		4 ((6)		4 ((6)	4 (6)	4 (6)
++	The state of the s			ヒュー	·ゴー			ユリ	アン			まさ	٤.		
行				威	赫			地面を	殴る	気合(ボタン	押しただけ)	気合2回	目(※)	気合最後	まで(※)
効果	果	打撃力	JUP	防御が	JUP	投げナ	DUP	打擊力	DUP	打擊力	カUP	打撃ス	DUP	気絶回復	更力UP
		1 (MAX)	6/32	1	2/32	*	8/32	1 (MAX)	10/32	1	10/32			1	10%
レベル	増加率			以降	2/32							2	20/32	2	21%
				MAX	8/32									3(MAX)	33%
SAゲー				5 (7)			4 (6)			5 (7)		
++						春	超					<注釈>●ハ	パーソナルアク	ションによる	パラメーター
行動	助	あく	び	肩叩]き	首コキ	ニコキ		腰グ	キッ				UP」「気絶力	

増加の効力時間:「防御カUP」「気絶力回復」→1ラ ウンド中継続。「打撃カUP」「技化がカUP」「気絶力 UP」:バーソナルアクション後に初めてヒットした (連続) 攻撃に対してのみ効果あり。ただし、連続技の 場合は1ヒットでとに増加がか2/32ずつ減少(マイナ スにはならない)。また、被ブロッキング時は増加分が 2/32ずつ減少(マイナスにはならない)。●増加率は あらかじめキャラクターに設定されているバラメータ ーに対する比率。●SAゲーシ増加量の欄の())内の 数は、1本勝負数定時の値。※ボタン押しっぱなし

防御力UP

1(MAX) 10/32

打擊力UP

1(MAX) 10/32

+28 (+42)

24×23×9/32×32×32

打擊力UP

1(MAX) 10/32

+4 (+6)

24×23×23/32×32×32

スーパーアーツゲージ増加量対応表

P164から掲載している技データリスト。そのリスト内に、スーパーアーツゲージ増加量が記入されている「ゲージ増加」の欄がある。この欄内に記入されている番号(①~⑮)は下の表にある番号と対応している。よって、下の表と併せながら、見ていただきたい。例えば、「春麗」の技データリスト内にある「ゲージ増加」の欄に「①」と記されていた場合は、下の対応表で「春麗」の表から、対応の番号とな

る「①」を検索するという具合だ。最終的に、その対応する番号の段に記入されている数値が、その技のスーパーアーツゲージ増加量を示している。

数値に関しては各技ごとに、技を空振りしたとき・技がガードされたとき・技が ヒットしたとき・技がブロッキングされたときの4つについてのデータを掲載した。 なお、数値の単位はドットである。

	-+-						春服					まこと					レミー		
支を空振	りしたと	の見 7 空振り きに加算 ガード		ーナス。	#5 × 1) 2 3 4 5	空振り 0 0 2 3 2	ガード 0 1 3 5 3	0 2 7 13 7 2	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4	番号 × ① ② ③ ④ ⑤	空振り 0 0 0 0 2 2	ガード 0 1 1 0 4 2	0 2 1 0 8 7	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4	#号 × ① ② ③ ④ ⑤	空振り	ガード 0 1 1 0 4 2	0 2 1 0 8 7	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4
支をヒッ	トさせた	ヒット ときに加 コッキン	算される /グ	ボーナス。ボーナス。	6 7 8 9 0 0	3 3 3 3 3 3	7 8 9 10 10 10	12 13 14 15 15 15 15 7	4 4 4 4 4 4 4	(6) (7) (8) (9) (10) (10) (10)	0 3 3 0 3 3 3	0 6 4 2 4 8 10 0	0 14 12 6 10 13 15	4 4 4 4 4 4 4	6 7 8 9 0 0	0 3 3 0 0 0 3 3	0 6 4 2 1 8 8 0	0 14 12 6 1 12 13 7	4 4 4 4 4 4 4
		ボーナス	0		(1)	3	7 2	10	4 4	(I) (I)	3	1	14	4 4	(6)	0	2 1	13	4 4
## X Y T Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y Y	空振り 0 0 0 0 2 2 0 3 3 0 1 3 0 0	サラエル・ ガード 0 1 0 0 4 2 0 6 4 4 0 0 2 8 8 0 0	Eyh 0 2 0 0 8 7 0 14 12 0 4 13 13 7 0	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	### X	空振り 0 0 2 2 2 0 3 3 3 3 3 3 3 0 0	7	Eyh 0 2 7 13 7 2 12 13 14 15 15 15 15 15 15 15 3	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	## X	空振り 0 0 0 0 0 2 2 0 3 3 0 3 3 0	プレック: ガード 0 1 0 0 0 3 1 0 5 5 3 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	E#F 0 2 2 0 0 7 6 6 0 12 10 0 8 13 11 7 0 0	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	**************************************	空振り 0 0 0 0 2 2 0 3 3 0 3 3 0 0	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	0 2 0 0 7 6 0 13 11 0 10 14 12 7	プロッキン 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
## X X 1) 2 3 3 4 4 6 5 6 7 9 9 9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	空振り 0 0 0 0 0 2 2 0 3 3 0 3 3 0 0	サン ガード 0 1 0 0 0 3 2 2 0 5 4 4 0 4 9 7 0 0 0 3 3 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Eyh 0 2 0 0 7 6 0 13 11 0 10 14 12 7 0 6	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	空振り 0 0 0 0 2 2 0 3 3 3 0 0 3 3 0	### ##################################	0 2 0 0 8 7 0 14 12 0 9 15 13 7	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	## ** (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (2) (3) (4) (5) (5)	空振り 0 0 0 0 2 2 0 3 3 0 3 3 0 0 0 2 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	リュウ ガード 0 1 1 0 4 4 2 0 6 4 4 0 0 6 10 8 0 0 2	0 2 1 0 8 7 0 14 12 0 9 15 13 2	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	##9 x ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑥ ⑨ ⑩ ⑪ ① ③ ⑥ ⑥ ③ ③ ⑥ ⑥ ⑥ ③ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	空振り 0 0 0 0 2 2 2 0 3 3 3 3 3 3 1 1	## 10 mm 1	0 2 2 0 8 7 0 14 12 0 9 15 13 7	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
**************************************	空振り 0 0 0 1 1 1 2 0 3 3 3 0 0	#I-F 0 1 0 0 0 5 3 2 7 7 5 0 0 2 10 0 0 0 5 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 2 0 0 9 8 4 15 13 0 9 15 13 7	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	空振り 0 0 0 0 2 2 0 3 3 2 3 3 3 0 0 0	ガード 0 1 0 0 4 2 0 6 4 2 2 10 8 0 0	0 2 0 0 0 0 8 7 0 14 12 6 9 15 13 7	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	空振り 0 0 0 0 2 2 0 3 3 3 0 1	家児 ガード 0 1 1 0 4 2 0 6 6 4 0 2 1 1 0 8 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	0 0 1 0 8 7 0 0 14 12 0 9 15 13 7 7	プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	番号 × ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑤ ⑥ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	空振り 0 0 0 0 2 2 0 3 3 0 3 3 0 1	ガード 0 1 1 0 4 2 0 6 4 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 2 2 0 8 7 0 14 12 0 9 15 13 7	70y+2 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
#5 × ① ② ② ③ ④ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑨ ⑩ ⑪ ⑪ ⑫ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	空振り 0 0 0 0 2 2 2 0 3 3 0 3 3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	プラード の 1 0 0 0 4 2 0 6 4 0 2 10 8 0 3		プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	番号 × ① ② ③ ⑤ ⑥ ⑥ ② ⑥ ⑥ ② ③ ⑥ ⑥ ② ③ ⑥ ⑥ ② ③ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	空振り	*** *** *** *** *** *** *** *** *** **		プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	## (## (## (## (## (## (## (## (## (##	空振り 0 0 0 0 2 2 2 0 3 3 0 3 3 0 0	## 10 8 0 1 1		プロッキング 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	空振り	## 10 mg ## 10 mg		70y+; 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4

技データリスト

通常技・特殊技									19242		1000000		
技名	コマンド	発生	持統	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
対打(チュウダ)	近距離立ち弱®	2	2	6	30	立・屈	上下	3	①	×	0	0	
学打(ヘイショウダ)	遠距離立ち弱®	3	5	4	20	立・屈	上・下	3	1	0	0	0	
顎突(コガクトツ)	立ち中®	6	8	9	100	立・屈立・屈	上	11	2	×	0	0	
狙突拳(ガクソトツケン)	立ち強密	8	6	17	110		上	11	3	×	×	×	
蛇突(ドクジャトツ) 蛇突(ゲンジャトツ)	しゃがみ弱®	8	4	18	20	立・屈	7 -1	3	0	0	0	0	
T(拳(コソウケン)	しゃがみ強の	8	2	22	90	ロー 立・屈	上下	5(13)	(3)	X	×	×	
重掌(ソウレンショウ)	◆+中®	5	2 · 1	18	60+50	立・屈	T. L	7+9	②+①	×	0.0	0	
か(ハッケイ)	◆+強®	7	9	10	130	立・屈		15	3	×	0+0	0+0	
以(リシュウ)	立ち弱®	3	5	9	40	立・屈	F. T	3	0	×	×	0 ×	
前脚(カクシュキャク)	近距離立ち中®	6	#2	15	80	立・屈	F	5	4	×	×	×	※攻撃判定1フレーム目が届いたときに、ボタン押しっぱなしならば鶴首落脚へ利
膝(カクショウシツ)	近距離立ち強®	4	9	12	120(110)	立・屈	- -	15(13)	3	×	×	×	HJキャンセル可能
脚(コウセンキャク)	遠距離立ち中心	7	6	19	90	立・屈	F	11	(2)	×	×	×	ドロチャンとから前に
護脚(ヨクセンキャク)	遠距離立ち強化	12	1	₩15	120	立・屈	Ł	13	3	×	×	×	※着地後のスキは後半9フレーム
勝腿(ゼンソウタイ)	しゃがみ弱の	4	2	6	20	屈	下	3	0	0	×	×	March Control of the
膝腿(ゼンソウセンタイ)	しゃがみ中心	6	2	14	90	屈	下	3	2	×	0	0	
脚(リュウガクキャク)	しゃがみ強化	7	3	21	110	立・屈	上・下	5	3	×	×	×	
製脚(テンシンシュウキャク)	★+強化	37	5	2	110	立	上	13	3	×	×	×	
落脚(カクシュラクキャク)	*	7.3	1 · 1	15	20+20	立・屈	上	7+7	(S)+(S)	×	×	×	※近距離立ち中&(ボタン押しっぱなし)
蹴(センジョウシュウ)	♦ + 中 ®	11	7	11	80	立・屈	上	5	2	×	×	×	
脚(ヨクセンキャク) 打(ラクショウダ)	●+強⊗	12	9044-1179	₩15	120	立・屈	<u> </u>	13	3	×	×	×	※着地後のスキは後半9フレーム
打(ラクショウダ)	垂直ジャンプ弱® 垂直ジャンプ中®	6	着地まで	-	40	立	<u> </u>	7	0	×	×	×	
打(スイトツダ)	垂直ジャンプ強®	10	着地まで	_	80	立	<u> </u>	11	2	×	×	×	
打(カクキャクダ)	垂直ジャンプ弱®	5	55	-	130 40	立	- E	15 7	3	×	×	×	
打(カクキャクダ)	垂直ジャンプ中®	6	2		80	立		9	0	×	×	×	
蹴(カクヨクシュウ)	垂直ジャンプ強の	8	5	+	130	立立	- L	13	3	×	×	×	
脚(ヨウソウキャク)	ジャンプ中事要素+中®	9	着地まで		50	立立	F	5	0	- *	_ ×	_ ×	ヒット後4フレームのスキあり。以後は攻撃orブロッキング可能(斜めジャンブ属)
拳(カクシケン)	斜めジャンブ弱®	2	着地まで		40	立	F	7	0	×	×	×	こっ i ヌーノレームの人士のり。以安は以撃O「フロッキンク可能(斜めジャンフ属)
拳(カクシケン)	斜めジャンプ中®	4	着地まで		60	立	E	9	(Z)	×	×	×	
挙(ヨウシケン)	斜めジャンプ強®	9	6			立	Ŀ	9	3	×	×	×	TC (→ジャンブ強®)
脚(ヒショウキャク)	斜めジャンプ弱⊗	5	着地まで		80 50	立	Ŀ	5	0	×	×	×	
脚(ヒショウキャク)	斜めジャンプ中級	6	13		90	立	E	9	2	×	×	×	
脚(ヨウショウキャク)	斜めジャンプ強®	10	3		110	立	上	13	3	×	×	×	
打(スイトツダ)	斜めジャンプ中♥要素+強®	10	3		110	立	Ŀ	15	4			1	
連拳(ヨウシレンケン)	TCジャンプ強®	4	15		60	立	上	5	0				TC(斜めジャンブ強Đ→)
挙(カクシケン)	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	0	×	×	×	
U TILL	パーソナルアクション		#59		0				別表参照	×	×	×	※60フレーム目以降、アクションが分岐
倒(コシュウトウ) 落(リュウセイラク)	投げ	2	1	#21	120			9	(3)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
	空中投げ	5	1 1		80			9	(3)	×	×	×	
技・スーパーアーツ	コマンド												
学(弱)	400年40十部(9)	発生 13	持続	硬直 45	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加		SAゲージ	SAC	備考
拳(中)	◆★◆◆◆	12	#1		45	立・屈	<u> </u>	3	(9)	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
拳(強)	申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申	10	#1	38	50 60	立・屈	<u> </u>	3	(1)	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
拳(EX)	◆★◆◆◆・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	14	#1	32	80	立・屈	- E	3	13	/16	_	0	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
脚(弱)	弱⑥連打	6.2.	2.1.	-41	40+20+	立・屈立・屈			0.0.	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
ブ(最大4回繰り返し)	41.0.417	5.5	2 · 1	12	30+20	立・屈	- L	3+5+ 3+3	①+①+ ①+①+	/16		×	
脚(中)	中心連打	6.2.	1 - 1 -	- '	40+20+	立・屈	- t	3+5+	①+① ①+①+	/16		×	
ブ(最大3回繰り返し)		5.5	1 · 1	13	30+30	立・屈	F	3+3	D+D	/16		×	
脚(強)	強8連打	5 · 1 ·	1 - 1 -		50+20+	立・屈	E	3+5+	①+①+	/16		×	
ブ(最大2回繰り返し)		1 - 1	1 · 1	15	40+30	立・屈	Ŀ	3+3	①+①	/16		×	
脚(EX)	⑥同時押し連打	2 · 1 ·	1 - 1 -		60+40+	立・屈	上	3+5+		/16		×	
ブ(最大2回繰り返し)		1 · 1	1 · 1	17	40+40	立・屈	上	3+3		/16		×	
ニングバードキック(弱)	♥ タメ★+弱⊗	12 -	1 · 1 ·	-	50+30+	立・屈	上	7+3+	(E)+(1)+	/16		×	
ニングパードキック(中)	₹ タメ★+中®	14 · 0 · 4 ·	1.1.1	#21	30+30	立・屈	1	3+5	①+①	/16		×	ヒット時の硬直は20フレーム
ニンプバ 「モンブ(中)	▼2×#148	4.4.4	1.1.1	*22	50+25+25+ 25+25+35	立・屈	<u>+</u>	7+3+3+	⑦+①+①+	/16		×	
ニングバードキック(強)	▼ タメ★+強8	17 · 0 · 4(×5)	1 · 1 · 1(×5)	**CC	50+25(×6)+	立・屈立・屈	- E	3+3+3	①+①+①	/16		×	ヒット時の硬直は20フレーム
	.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	4	1	*22	30	立・屈	- L	5+3(×6)+	®+①(×6)+	/16		×	
ニングバードキック(EX)	■タメ会+⊗同時押し	*12·3·3·	2.2.2.	~	50+40+50+	立,屈	<u>+</u>	7+3+7	0	/16		×	ヒット時の硬直は20フレーム
		3.3	5.5	#22	40+50	立・屈立・屈	†	3+7		/16 /16		×	発生から8フレーム間は完全無敵
蹴(弱)	申金申申+弱⊗	22	3	18	100(90)	立立	<u>+</u>	11(9)	6	/16 /8	_	×	ヒット時の硬直は21フレーム
蹴(中)	中央市場中十中級	24	3	18	110(100)	立	,F	13(11)	7	/B	_	×	ジャンプ開始3フレーム目、着地23フレーム目 ジャンプ開始3フレーム目、着地25フレーム目
以(強)	●会員会中十強8	29	3	17	120(110)	立	E	15(13)	(8)	/8		×	ジャンプ開始4フレーム目、着地26フレーム目
蹴(EX)	申金号金 ◆+⊗同時押し	31	1	18	160(110)	立	Ŀ	17(15)	-	/B		×	ジャンプ開始3フレーム目、着地32フレーム目 ※発生から6フレーム間は完全角
掌	#4+#4++®	 #51	1(×3) ·		40(×3)+	立・屈	上·下	0		/16	88(1)	_ ^	※暗転50フレーム。発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
			1.		35+	立・屈	上・下	0		0			コートラー エーアの上級の・アン Ainjimax。 10717 My 1782 PringのU アレーム
			1.		35+	立・屈	上・下	0		/16			
			1(×3) ·		35(×3)+	立・屈	上・下	0		0			
		1(×2) ·	1(×2)·		35(×2)+	立・屈	上・下	0		/16			
		1(×2) ·	1(×2) ·	-	35(×2)+	立・屈	上・下	0		0			
		1(x2).	1(×2) ·	-	35(×2)+	立・屈	上下	0		/16			
		1(×5)	1(×5)	48	35+ 35(×5)	立・屈	上下	0		0			
i i	₹4+₹4++®	#53·	1(×5)	40	30(×5)	立・屈	上・下	0		/16	1000		
		1 ·	1.		30+ 40+	立・屈立・屈	- L	3+ 3+		/16 0	104(2)		※暗転50フレーム。発生後47フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
		1.	1.		40+	立・屈	F	3+		/16		_	
		1.	1.		40+	立・屈	F	3+		0		_	
		1.	1 ·		30+	立・屈	J:	3+		/16			
		1.	1 ·		40+	立・屈	Ē	3+		0			
		1 · 1 ·	1 - 1 -		40+40+	立・屈	Ē	3+3+		/16			
		14 ·	1.		30+	立・屈	Ē	3+		0			
即2段目		1.	1.		40+	立・屈	Ŀ	3+		/16			
即2段目	1	1.	1.		40+	立・屈	上	3+		0			
型2段目		1.	1 ·		40+	立・屈	上	3+		/16			
型2段目		1.	1 ·		30+	立・屈	上	3+		0			
型2段目					40+	立・屈	上	3+		/16			
型2段目		1.	1.			立・屈	Ŀ	3+		0			
即之校目		1.	1.		40+					/16			
		1 ·	1 .		40+	立・屈	上	3+					
SH!!!		1 · 1 · 1 · 24	1.	*35	40+ 200(180)	立・屈立・屈	上上	3+ 9		/8			ヒット時HJキャンセル可能 ※持続1フレーム日でガードorブロッキングされた#
SH!!	₹4+₹4++⊗	1 · 1 · 1 · 24 #53	1 · 1 · 3 · 3	*35	40+ 200(180) 80	立・屈立・屈立・屈	上 上 上·下	9		/8 /16	72(3)		ヒット時HJキャンセル可能 ※持続1フレーム目でガードorブロッキングされた場 ※暗転50フレーム。発生後53フレーム関は完全無数。相手行動不能時間50フレー
SH!!	₹食中等食中+⊗	1 · 1 · 1 · 24	1.	#35	40+ 200(180) 80 25(×4)	立・屈立・屈立・屈立・屈	上 上 上·下 上·下	9 3 3(×4)		/8 /16 /16	72(3)		ヒット時HJキャンセル可能 ※持続1フレーム目でガードorブロッキングされた場 ※暗転50フレーム。発生後53フレーム間は完全無敵。相手行動不能時間50フレー
SH!!	₹\$ \$	1 · 1 · 1 · 24 *53 2 · 1 · 1 · 1	1 · 1 · 3 · 3	#35	40+ 200(180) 80 25(×4) 30	立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈	上 上 上 下 上 下	9		/8 /16 /16 /16	72(3)		ヒット時HJキャンセル可能 半持続1フレーム目でガードorブロッキングされた場 ※暗転50フレーム。発生後53フレーム間は完全無敵。相手行動不能時間50フレー
脚2段目 SH!! B.單	₹4+₹4++⊗	1 · 1 · 1 · 24 **53 2 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 0	1 · 1 · 3 · 3	*35	40+ 200(180) 80 25(×4) 30 30	立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈	上・下	9 3 3(×4)		/8 /16 /16 /16 /16	72(3)		ヒット朝・いせい可能 ** * * * * * * * * * * * * * * * * *
SH!!	₹金申寻金申+⊗	1 · 1 · 1 · 24 *53 2 · 1 · 1 · 1	1 · 1 · 3 · 3	*35	40+ 200(180) 80 25(×4) 30	立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈		9 3 3(×4)		/8 /16 /16 /16	72(3)		とット等ルリキッンセル可能 半月曜1フレーム目でガードのプロッキングされた場

+-	

迦希汉 * 初郊汉													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備者
小手払い・瞬(しばたき)	立ち弱の	4	6	6	30	立・屈	上・下	3	0	*×	0	0	※一部のキャラには目押しで連続ヒットする
両手突き・碇(いかり)	立ち中®	8	11	4	80	立・屈	F	q	(A)	×	0	ŏ	※ 助めイヤンには日押して埋机とグドダも
撥ね手刀・青嵐(あおあらし)	立ち強の	8	2	22	150	立・屈	F	15	0	×	0	0	
屈み突き・追風(おいて)	しゃがみ弱胞	5	4	5	20	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
屈み貫手・野分(のわき)	しゃがみ中®	7	7	11	70	立・屈	上・下	5	(A)	×	0	0	
足刈り手刀・神渡(かみわたし)	しゃがみ強®	10	2	21	100	屈	下	3	(2)	×	×	×	
小手突き・風見(かざみ)	→+35(P)	4	4	8	25	立・屈	上・下	3	0	*×	â	^	※目押しで連続ヒットする
下突き・薫菜(かおるな)	+++++	9	6	9	85	立・屈	F	5	(4)	×	×	×	※日押して連続にツトする
踏み込み正拳突き・風巻(しまき)	◆+強(P)	16	12	16	150	立・屈	F	13	(8)	×	×	×	
踏み込み正拳三連突き・山背(やませ)	(◆+強P中) 強P	7.5	4 · 15	13	20+20	立・屈	F	3+3	9+9	×	×	×	
膝蹴り・露止(つゆどめ)	立ち弱彩	4	5	12	40	立・屈	上・下	3	0	×	<u>^</u>	^	70 (*********
上段蹴り・立浪(たつなみ)	立ち中心	7	5	13	90	立・屈	F	7	0	×	×	×	TC (→立5中®)
突き出し前蹴り・怒涛(どとう)	立ち強化	11	9	13	130	立・屈	- L	7	0	×	×	×	
屈み足刀・瀬踏(せぶみ)	しゃがみ弱化	4	6	10	30	屋	±	3	0	×	×	×	
屈み蹴り・水切(みずきり)	しゃがみ中心	7	8	7	90	立・屈	F.F	5	<u> </u>	Ŷ	×	×	
屈み上段回し蹴り・浪頭(なみがしら)	しゃがみ強化	10	4	12	130	立・屈	- F	15	0	×	×		
前蹴り・飛沫(しぶき)	★ +5580	6	6	13	35	立・屈	上・下	5	0	×	×	×	
踏み込み上段回し蹴り・鳴門(なると)	++ф®	17	5	18	100	立・屈	- F	9	(4)	×	×	×	TO (##200)
踏み込み足払い・黒潮(くろしお)	★ +3000	22	3	25	120	五 一 元	- -		(7)	×	× ×	_	TC (→立ち強®)
上段蹴り・立浪(たつなみ)	TCΦ®	6	7	13	70	立・屈	F	7	Ø	×	×	×	発生から18フレーム間ボタン押しっぱなしでフェイク動作
					/0	77.12			(4)	×	×	×	TC (立ち弱⊗→)

突き出し前蹴り・怒涛(どとう)	TC##®	21	9	16	80	立・屈	L L	7	9	×	×	×	TC (◆+中®→)
跳び貫手・茜(あかね)	垂直ジャンプ弱®	9	17		50	立	Ŀ	7	1	×	×	×	
地び貫手・茜(あかね)	垂直ジャンプ中の	11	10		80	立	上	11	4	×	×	×	
跳び手刀・竜胆(りんどう)	垂直ジャンプ強®	13	2		130	立	上	15	0	×	×	×	
跳び膝蹴り・鏑(かぶら)	垂直ジャンプ弱8	2	14		60	立	上	7	0	×	×	×	
跳び足刀・太刀(たち)	垂直ジャンプ中®	7	13		90	立	上	9	4	×	×	×	
跳び一文字蹴り・長柄(ながえ)	垂直ジャンプ強8	6	6		130	立	上	11	0	×	×	×	
跳び拳・干草(ちぐさ)	斜めジャンブ弱®	4	21		50	立	上	7	0	×	×	×	
跳び拳・干草(ちぐさ)	斜めジャンプ中®	11	24		70	立	上	11	4	×	×	×	
跳び巴手刀・杜若(かきつばた)	斜めジャンプ強の	10	2		130(150)	立	上	15	0	×	×	×	
跳び膝蹴り・鏑(かぶら)	斜めジャンプ弱®	2	14		60	立	上	7	0	×	×	×	
跳び足刀・太刀(たち)	斜めジャンプ中®	7	13		90	立	上	9	4	×	×	×	
跳び一文字蹴り・長柄(ながえ)	斜めジャンプ強®	6	6		130	立	上	11	0	×	×	×	
跳び拳・千草(ちぐさ)	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	0	×	×	×	
気合をいれる	パーソナルアクション	79	3		10	立・屈	上・下	3	0	×	×	×	
引き寄せ頭突き・塔頭(たっちゅう)	レバー中立投げ	2	1	#21	90	×	×	17	(1)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
肘落とし三連突・荒磯(あらいそ)	レバー入れ投げ	2	1	*21	30+20+100	×	×	3+3+7	(1)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
必収技・スーパーアーツ	,						•						
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
突進正拳突き・疾風(はやて)	₹4++®	6	6	*	100	立・屈	Ŀ	9	10	/8		×	※ヒット時8、空振り・ガード時12
タメ2段階目	ボタン押しっぱなし	7~26	6	*	110	立・屈	上	11	10	/8		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時11
タメ3段階目	ボタン押しっぱなし	27~46	6	*	120	立・屈	Ŀ	13	10	/8		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時10
タメ4段階目	ボタン押しっぱなし	47~66	6	*	130	立・屈	Т.	15	- 10	/4		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時10
	ボタン押しっぱなし	67~126	6	*	140	立・屈	上	17	10	/4		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時8
	▼★★十の同時押し	17	6	*	160	立・屈	上	17	×	/8		×	※ヒット時8、空振り時12、ガード時8
直上正拳突き・吹上(ふきあげ) (弱)	◆事会+弱例	7	8	*26	120	立・屈	上・下	29	120	/8		0	HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
直上正拳突き・吹上(ふきあげ)(中)	⇒ ₩±±±₽₽	10	8	*26	140	立・屈	上・下	31	120	/8		0	HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
直上正拳突き・吹上(ふきあげ)(強)	●単金+強(例)	14	8	*26	160	立・屈	上・下	31	(2)	/8		0	HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
直上正學突き・吹上(ふきあげ)(EX)	◆◆★+・●同時押し	11	8	*26	140	立・屈	上・下	21	×	/8		0	発生時、ヒザから上が無敵。HJキャンセル可能。※ヒット時は17
打ち下ろし手刀・颪(おろし)(弱)	●★◆+360	19	7	17	100	立	Ŀ	7	00	/4		0	
打ち下ろし手刀・颪(おろし)(中)	季★ ◆+中原	23	7	17	110	立	L L	11	0)	/4		0	
打ち下ろし手刀・颪(おろし)(強)	●★++物例	28	7	17	140	立	Ŀ	13	00	/4		0	
	▼★+中の同時押し	13	7	17	160	立	Ŀ	9	×	/4		0	
閃空カカト落とし・剣(つるぎ) (弱)		14	4	₩8	140	立	Ŀ	13	00	/8		×	※着地後の硬直時間
関空カカト落とし、剣(つるぎ)(中)		15	4	#8	150	立	Ŀ	13	09	/8		×	※着地後の硬直時間
関空カカト落とし・剣(つるぎ) (強)		16	4	₩8	160	立	Ŀ	13	00	/8		×	※着地後の硬直時間
閃空カカト落とし・剣(つるぎ) (EX) 5		15	2 · 2	₩8	80+100	立	Ŀ	9+9	×	/8		×	※着地後の硬直時間
吊るし喉輪・唐草(からくさ) (弱)	→会事会中+弱彩	7	3	28	30	×	×	9	(3)			×	
吊るし喉輪・唐草(からくさ)(中)	申告手會中 中級	8	4	29	30	×	×	9	03			×	
用るし映暢・唐草(からくさ)(弾)	**************************************	9	4	30	30	×	×	9	(3)			×	
正中線五段突き	74+74++®	*51	3	- 50	150	立・屈	上・下	5	×	/4	120 (1)		※暗転50フレーム。発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
2段目	* = * * = * TO	38	1		40			5	×				ガード時発生せず。硬直時間は空振り時65、ガード・ブロッキング時71
3段目	ŀ	3	i		40			5	×				
4段目	ŀ	3	i		40			5	×				
	ŀ	29	7	133	300			5	×				
5段目	\$4+\$4+ +®	#14~18+51	*	25	100	立	E	9	×	/8	88 (2)		※暗転50フレーム。暗転後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
暴れ土佐波砕き	**************************************	6	5		40	立・屈	F	3	×	/8			1段目の発生時間は壁までの距離により可変。※弱5、中6、強9
				_				5	×	/8			
	1	12	2		1 80	立・屋							
2段目 3段目 4段目		12 31	7	*32	170	立・屈立・屈	上上下	9	×	/4			ダッシュ・HJでキャンセル可能。※ヒット時は6フレーム目から行動可能 ※暗転80フレーム。発生後86フレーム間無敵。相手行動不能時間86フレーム

服常技・特殊技										-	7400	040	201.04
8	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング		ゲージ増加	連打C	必粉C	SAC	備考
-ヌの吐息	近距離立ち弱®	4	4	4	30	立・屈	上・下	3	0	*O	0	0	※レバーニュートラル時のみ
ティエすら届かずに	近距離立ち中の	5	5	8	70	立・屈	上	7	4	×	0	0	
け、偽りのパラディを	近距離立ち強®	6	7	8	120(100)	立・屈	上(上・下)	9(5)	0	×	0	0	
型りのフィエルテ	遠距離立ち弱®	4	4	3	20	立・屈	上・下	3	0	0	×	×	
	遠距離立ち中の	7	3	12	60	立・屈	E	9	4	×	×	×	
格なキュリオジテ		10	5	18	110	立・屈	Ē	7	0	×	×	×	
え、消えゆくリベルテに	遠距離立ち強®		2	7	50	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
える肌に触れるペシェ	しゃがみ弱色	5				立・屈	上下	5	(4)	×	Ö	0	
ンテルメッゾは語らない	しゃがみ中色	5	5	11	55			9	0	×	×	×	
え、昏(くら)きファタリテに	しゃがみ強節	9	5	18	100	立・屈	上・下				0	0	
魔のエジタシオン	近距離立ち弱®	2	5	7	35	立・屈	上・下	5	0	×			TC (→強化)
魔のエジタシオン	近距離立ち中80	4	6	11	90	立・屈	上	9	(4)	×	0	0	10 (~386)
ザン・セーヌは冷ややかに	近距離立ち強8	7	2.5	13	80+60	立・屈	上	7+9	7+9	×	O+X	O+×	
明けのブリュイ・ド・パ	遠距離立ち弱®	2	5	4	30	立・屈	上・下	3	0	×	×	×	
すぎるオリゾン	遠距離立ち中®	8	5	14	80	立・屈	I I	7	@	×	×	×	
	遠距離立ち強化	10	3	23	130	立・屈	L L	11	0	×	×	×	
3:00のアルモニー		3	4	7	30	屈	下	3	0	×	0	0	
点下に響くヴォワ	しゃがみ弱8	8	5	18	60	屈	7	3	(4)	×	×	×	
みしだかれたレーヴ	しゃがみ中8				100,110	屈	7	3, 3	0	×	×	×	
ーブル・ロンドに描く愛	しゃがみ強8	9 · 18	2.5	21				3	(4)	×	×	×	
まりに無垢なエギーユ	++++®	18	3	20	80	立	上	5	(9)	×	×	×	TC (近距離立ち中®→)
3:00のアルモニー	TC強®	10	3	23	60	立・屈	<u>+</u>	7		×	×	×	
されぬヴァン	ジャンプ頭®	4	20		40	立	上		0		×	×	
されぬヴァン	ジャンプ中®	5	14		70	立	Ŀ	11	•	×			
と真紅のアルカンシェル	ジャンプ強®	9	5		125	立	上	15	0	×	×	×	
感(いざな)いのヴァーグ	ジャンプ弱®	4	14		50	立	上	5	0	×	×	×	
てつく心のラルム	ジャンプ中8	6	4		90	立	上	9	(1)	×	×	×	
守の名はクーラン・マラン	ジャンプ強8	10	4		120	立	Ŀ	13	0	×	×	×	
寸の名はソーラン・マラン		15	10	5	40	立	Ŀ	3	0	×	×	×	
	リープアタック	15	131	-	0				別表参照	×	×	×	
を組む	パーソナルアクション	-	1	#21	30+20+70	×	×	3+3+9	(10)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
ァルスのように狂おしく	レバー中立投げ	2			130	×	×	5	00	×	×	×	※投げ失敗時の数値
りを乱すコントゥール	レバー入れ投げ	2	1	#21	130	_ ^	1 ^		9				
殺技・スーパーアーツ							W	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
8	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング				OA)-J	0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
「ェルテュの残光・オット(弱)	◆ タメ ⇒ +弱®	8	₩1	22	60	立・屈	Ŀ	3	(0)	/16	_		※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
ェルテュの残光・オット (中)		9	*1	22	60	立・屈	上	3	(0)	/16		0	
ェルテュの残光・オット(強)	◆ タメ ◆ +強彦	10	※1	22	60	立・屈	上	3	(0)	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
ェルテュの残光・オット (EX/上)		7	#1	23	60+	立・屈	上	3+	×	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
ェルテュの残光・オット (EX/下)	◆タメ◆+®問時押し	8	₩1	23	60	屈	上・下	3	×	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
TINY TONSON 157 (EX) 1.	◆ 夕×◆+弱®	10	*1	26	60	屈	下	3	(10)	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
ェルテュの残光・バス(弱)	◆ タメ → +中®	11	*1	26	60	屈	Ŧ	3	(0)	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
チェルテュの残光・バス (中)		12	#1	26	60	屈	F	3	100	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
チェルテュの残光・バス (強)	◆タメ◆+強8			27	60+	立・屈	E	3+	×	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
「ェルテュの残光・バス(EX/上)	◆タメ◆+®同時押し	8	#1			正 屈	上下	3	×	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
ェルテュの残光・バス (EX/下)	(本タメ⇒+⊗同時押し)	7	#1	27	60			9(7)	n n	/8(16)	_	×	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
・・シェリの悲哀(弱)	⇒ タメ★+弱⊗	3	3	32	120(60)	立・屈	上・下				_		
・シェリの悲哀 (中)	♥ タメ★+中®	4	3	39	130	立・屈	上・下	7	0	/16	-	×	
・シェリの悲哀(強)	⇒ タメ★+強80	5	4	44	140	立・屈	上・下	7	00	/16	-	×	PVM 0588 カリナム 自体が
・シェリの悲哀 (EX)	専 タメ★+&同時押し	6	4	41	120+70	立・屈	上・下	7+7	×	/8+/16		O+X	発生時間中は全身無敵
たく着いルグレ(弱)	■★+競彩	17	10	10	120	立・屈	上	7	120	/8		×	
たく蒼いルグレ(中)	₽# ◆+Ф®	18	10	10	120	立・屈	E	7	100	/8		×	
	●★++強8	19	12	10	120	立・屈	Ē	7	120	/8		×	
たく蒼いルグレ(強)		18	9	10	90+70	立・屈	Ē	7+5	×	/8		×	
たく蒼いルグレ (EX)	■★+®同時押し				55(×7)	立・屈	Ė	3(×7)	×	/16	104 (2)		※暗転50フレーム。発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
怒のシュペルノーヴァ	寻鱼中寻鱼中 +®	<u>#</u> 51	1(×7)	24				9	+ x	/8	120 (2		※暗転50フレーム。発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
ィエルジュに安息を	*****	51 ·	1.	×	100+	立・屈	上下	0	+ x	/8	120 (2	+	
			1.	×	40+	立・屈	上・下				+	_	
	1		1.	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/8	_	+	
		16	1.	×	60+	立・屈	上・下	7	×	/16			
	1		1.	×	30+	立・屈	上・下	0	×	/16		_	
			1 .	×	30+	立・屈	上・下	0	×	/16			
		20	2.	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/16			
		20	5.	×	40+	立・屈	上・下	0	×	/16			
					40+	立・屈	上・下	0	×	/16			
			2.	×				0	×	/16	_		
			4	53	80	立・屈	上・下	U	×	/10	00 (1)	+	※暗転50フレーム。発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
心のノクテュルヌ(失敗時)	#4+#4+ +⊗	#51	21	27					_	_	80 (1)	_	※昭和30プレーム。 光工後31プレーム同無敵。 相手引動中形が同30プレーム
心のノクテュルヌ(成功時)		52~73	3.	×	80+			3	×				
>) -10 /- (MA)M)		9	4 ·	×	60+			3	×				
		10	3.	×	60+			3	×				
			2.	×	60+			3	×				
		8			60+	_		3	×				
	1	6	2.	×	60+	+	_	3	×				
		14	3 ·	39	190(140)	_	_	3	×				

							トゥ	エルワ					
通常技・特殊技								7.42.4860	W:###		N M M	0.0	mar .
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲーシ増加	連打C	必殺C	SAC	開考
N.M.P.	近距離立ち中央	6	4	12	70	立・屈	上	11	4	×	0	0	

M.P.	通距離立ち中の	9	4	13	110	立・屈	 	9	4	×	×	×	
C.S.P.	立ち強をしている。	3	2	5	30	立・屈	上下	15	0	×	×	× 0	
C.M.P.	しゃがみ中の	5	2	₩10	55	立・庭	上下	7	(4)	×	×	×	&ガード・ブロッキング時は15
C.L.P. S.K.	しゃがみ強わ	10	7.6.6	₩13	40+40+40	立・屈	<u>+.F</u>	5+3+3	(5)+×+×	×	×	×	※空振り時は18
M.K.	立ち弱® 立ち中®	6	6	#13	70	立・展	上・下	3	1 0	×	0	0	
L.K.	立ち強化	17	3	#25	100	立・屈	F. F.	11	<u>(4)</u>	×	×	+ ÷	HJキャンセル可能。※ヒット時は11
C.S.K.	しゃかみ弱後	3	4	8	40	展	<u> </u>	3	0	×	× 0	l č	※ヒット時は17
C.M.K.	しゃがみ中8	8	2	14	60	屈	F	3	(4)	×	×	×	
C.L.K.	しゃがみ強め	13	2.2.2	#25	90(100)	Æ	下	3	(O(D)	×	×	×	ガード時のみ3段技になる ※ヒットの仕方により可変
B.M.K.	◆+中®	7	3	14	80	立・屈	上下	11	(4)	×	0	0.	
V.S.P. V.M.P.	無直ジャンプ発® 単直ジャンプ中®	5	13		30	立	<u> </u>	7	0	x	×	×	
V.L.P.	垂直ジャンプ強の	12	5		100	立立	+ <u>-</u>	11	0	×	×	×	
V.S.K.	垂直ジャンプ弱8	2	20	+	40	1	+ +	5	0	×	×	×	
V.M.K.	量直ジャンプ中8	9	4	1	70	Î	F	9	(0)	×	ı -	×	
V.L.K.	垂直ジャンプ強化	14	7		120	立	Ŀ	13	i i	×	×	×	
J.S.P.	斜めジャンプ弱き	4	14		40	立	上	7	. ①	x	×	×	
J.M.P. J.L.P.	斜めジャンプ中心	5	11		80	立	上上	11	(4)	×	×	×	
J.S.K.	斜めジャンプ強を 斜めジャンプ弱を	12	20	+	100	立		15	2	×	×	×	
J.M.K.	斜めジャンプ中級	9	4	+	70	立立	+	9	(I) (4)	×	×	× ×	
J.L.K.	斜めジャンプ強8	14	6		120	立	+	13	(7)	×	×	×	STATE OF THE PROPERTY OF THE P
S.J.A.	リーブアタック	15	10	5	40	立	Ê	3	6	 x	×	+ î	空中ダッシュから出した場合は、発生12・持続6
遺明化	パーソナルアクション	79	*180	₩71				×	別安参照	×	×	×	強®+強®で解除可能 ※消えている時間。※解除時のスキ
H.U.G. T.R.W.	レバー中立投げ	2	1	#21	25(×6)	×	×	5(×6)	Φ.	×	×	×	◎投げ失敗時の数値
F.L.G.	レバー◆入れ投げ レバー◆入れ投げ	2	1	#21	120	×	×	11	13)	×	×	×	◎投げ失敗時の数値
必収技・スーパーアーツ	D//			#21	120	×	×	11	u	x	×	×	※投げ失敗時の数値
技名	コマンド	発生	持続	接直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	M STIMM	A-711	0.44		I ma
N.D.L. (弱)	₹★申+野®	15	9	14	60	立・屋	上・下	3	ゲージ増加	ケズリ /16	SAゲージ	SAC ×	- 報考
N.D.L. (中)	● 無申十中@	15	11	16	60	立・屈	上・下	3	10	/16		- x	
N.D.L. (強)	●会中+效②	16	. 11	20	60	立・組	上・下	3	(3)	/16		×	
N.D.L. (EX) A.X.E. (器)	●会中+使同時押し	14	6 · 5	15	50+30	立·屈	上・下	3+3	×	/16		×	
A.X.E. (物) A.X.E. (中)	●★+弱②週打 ●★+中②週打	10	3.7	#16	30+30	立・屈	<u> </u>	5+3	(\$)+()+()	/4+/8		O+×	※ヒット時は13
		I	3 · 3 · 4 ·	₩17	40+35+35+ 35	立・屋立・屋	부	5+3+3+	(D+(D+(D+	/4+/8+/8+		O+×+×	*1- 17:410
A.X.E. (強)	●★+強色遊打	14	3.3.4.	1 ~1/	50+40+40+	立・屈	F	5-3+3+		/8 /4+/8+/8+		X	きヒット時は13
			3.3	#18	40+40	立・屈	Ė	3+3	<u>®+0+0+</u> 0+0	/8+/8		O+×+× ×	※ヒット時は13
A.X.E. (EX)	♥★★+②何時押し選打	- 8	3.3.4.		60+40+40+	立・屈	£	5+3+3+	×	/4+/8+/8+		O+×+×	T-G-21 - 1990 1 G
空中A.X.E. (弱)	79th 77.5 + + 1		3 · 3 · 4	15	40+40+40	立・屈	Ŀ	3+3+3	×	/8+/8+/8		×	※ヒット時は13
※中A.X.E. (勢) 空中A.X.E. (中)	空中でサナキー研の連打	9	3.3.4.	± 15	30+25+25	立・屈	上	5+3+3	(\$+()+()	/4+/8+/8		×	章型地後のスキ
	空中で争命中中の連打	11	3 · 3 · 4 ·	P.10	40+30+30+	立・屈	<u> </u>	5+3+3+	(D+()+()+	/4+/8+/8+		×	
空中A.X.E. (強)	空中で事命中・強の連打	13	3.3.4.	₩15	30 50+35+35+	立・屈立・屈	 	5.2.2.	(D) (D) (D)	/8		×	※船地後のスキ
			3.3.4.	*15	35+35	立・屈	+ -	5+3+3+ 3+3	(D+(I)	/4+/8+/8+		×	wmb(co.7.t
空中A.X.E. (EX)	空中で参会会+砂筒路押し選打	6	3.3.4.	T	60+35+35+	立・屈	E	5+3+3+	0+0	/8+/8 /4+/8+/8+		×	※段地後のスキ
DD4 (#*)			3 · 3 · 4	#15	35+35+35	立・屈	Ê	3+3+3	×	/8+/8+/8 /8+/8+/8		×	₩質地後のスキ
D.R.A. (弱)	空中で多会や十弱念	14	和地まで	泰	110	立	Ē	5	OD.	/8		- x	※空振り時→20、ヒット時→10~11、その他→12~13
D.R.A. (中) D.R.A. (強)	空中で事命中十中8	14	類地まで	4	110	立	Ł	5	_ u	/8		×	※空掛り時→20、ヒット時→10~11、その他→12~13
D.R.A. (EX)	空中で多会会+強化	14	着地まで		110	立	<u>.</u>	5	10	/8		×	◎空銀り時→20、ヒット時→10~11、その他→12~13
X.N.D.L.	空中で争会中+必同時押し	6 · 2 ⊛54	着地まで 33	20	70+50 60(×3~8)	_ <u> </u>	, .t.	5+5	×	/8		×	
X.F.L.A.T (地上ヒット)	ジャンプ中帯会会帯会会+参	≑52	類地まで	33 #49	30+	立・屈	上・下	3(×3~8)	×	/16	96 (2)		※昭転50フレーム。発生後51フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
			ALCO C	1	30(×12)+			5+ 3(×12)	×	/8	112 (1)		※明転50フレーム。発生後52フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
					145(×3)+			3(×3)				_	
VE. 12 (21)					80(×2)			0	×				
X.F.L.A.T(空中ヒット)	ジャンプ中華会会等会会+必	52	貸地まで	₩49	30+			5	×				雲中ブロッキング可 ※ヒットしなかった場合(地上も同様)
					30(×4)+			3(×4)	×				
					30(×4)+ 20(×3)+			3(×3)	×				
X.C.O.P.Y(変分開始時) X.C.O.P.Y(変分終了時)	₹ \$\$ ₹ \$\$ +@	₩84 62		#2 #2	30(×4)+				×		120 (1)		※開転85フレーム。発生後84フレーム問題数。相手行動不能時間85フレーム 攻撃力1,25個、防御カルP(ダメージ・−1/4)※別地のスキ(投身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (変分開始時) X.C.O.P.Y (変分開始時) X.C.O.P.Y (変分解分割) 連解数・単数数 接名 季部による近接攻撃(仮)	コマンド 近距離立ち弱を	62 発生 4	持級 4	提施 6	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 攻撃力 35	立・屈	ブロッキング 上・下	3(×3) 0	×	MHTC O	Ø₩C	SAC	※弱転85フレーム、発生後84フレーム問題際、相手行動不成時間85フレーム 双撃力1,25個、防御カリP(ダメージ・- 1/4) ※対地のスキ(収身開始時も開酵)
X.C.O.P.Y (夏分開始時) X.C.O.P.Y (夏分開始時) X.C.O.P.Y (夏分開始時) 通常技・必算技 接名 撃部による近接攻撃(仮) 撃部による前方攻撃(仮)	コマンド 近距離立ち砕め 辺距離立ち砕め	62 発生 4 6	4	#2 #2 6 4	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 放撃力 35 30	立・屈	ブロッキング	3(×3) 0 Q	× × × ×	38/7C ○		SAC O ×	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (変分開始時) X.C.O.P.Y (変分開始時) X.C.O.P.Y (変分終了時) 通常数・値数数 接名 学部による近接攻撃(仮) 学部によるが方攻撃(仮)	コマンド 近距離立ち碌め 辺距離立ち砂め 立ち中め	発生 4 6	4 4 5	· 接種 6 4 19	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 浓整力 35 30 90	立・屈立・屈立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上	3(×3) 0 0 Q スタン物加 3 3 9	× × × × * * * * * * * * * * * * * * * *	0 0 ×	ØØC ○ × ×	0 × ×	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (変分開始時) X.C.O.P.Y (変分解光時) 通常数・参数数 技名 学部による近接攻撃(仮) 安郎によるが力攻撃(仮) 取別による即攻撃(仮) 取別による可道森撃(仮)	コマンド 近距離立ち級や 遠距離立ち級や 立ち中や 立ち強や	62 89.5 4 6 12 18	4 4 5 16	※2機能641923	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 35 35 30 90 130(120)	立・屈 立・屈 立・屈 立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上 上	3(×3) 0 0 スタン物加 3 3 9 15(13)	× × × × グージ増加 ① ① ①	0	Ø8C ○ × × ×	0 × ×	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (変分開始時) X.C.O.P.Y (変分開始時) X.C.O.P.Y (変分終了時) 通常数・値数数 接名 学部による近接攻撃(仮) 学部によるが方攻撃(仮)	コマンド 近距離立ち級や 選距離立ち級や 立ち中や 立ち強や しゃがみ級や	発生 4 6	4 4 5 16 4	※2機能6419234	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 80(×2) 35 30 90 130(120) 20	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上 上 上	3(×3) 0 2 29×1960 3 3 9 15(13) 3	× × × × ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	0 × × ×	ØBC ○ × × × ×	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (我分開始時) X.C.O.P.Y (我分解性時) X.C.O.P.Y (我分解で期) 連新棋・卓都技 接名 電影による前別攻撃(他) 定部による前別攻撃(他) 理路による前端破撃(他) 連路からの分解攻撃(他) 連絡からの分解攻撃(他)	コマンド 近距離立ち録や 適距離立ち録や 立ち中の 立ち強や しゃがみ動や しゃがみ中の しゃがみゆき	発生 4 6 12 18 5	4 4 5 16	※2機能641923	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 35 35 30 90 130(120)	立・屈 立・屈 立・屈 立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上 上	3(×3) 0 0 スタン物加 3 3 9 15(13)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O X X X	Ø8C	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
XCOPY (双分階等的) XCOPY (双分階等的) 基準器・多距数 整発 学部による近距攻撃(6) 関係によるが形攻撃(6) 関係によるが形攻撃(6) 開発によるが開発(6) 動かりの対応攻撃(6) 最終からの反応疾撃(6)	コマンド 近距離立ち続き 遠距離立ち続き 立ち中や 立ち強き しゃがみをき しゃがみをき しゃがみかき サーサの	62 985 4 6 12 18 5 8 14	4 4 5 16 4 5 1	#2 6 4 19 23 4 13 20 18	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 30(×2) 35 30 90 130(120) 20 90 120	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上 上 上	3(×3) 0 2 2 3 3 3 9 15(13) 3 9	× × × × * * * * * * * * * * * * * * * *	0 × × ×	ØBC ○ × × × ×	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (我分階地勢) X.C.O.P.Y (我分解工物) 選携は・多部数 接名 変配によるが声吹車(他) 定配による前声吹車(他) 理配による前連成車(他) 連絡からのお尾吹車(他) 連絡からのお尾吹車(他) 連絡からのお尾吹車(他) 連絡がらのたまでは(他) 連絡があるが、またりが東側(他)	コマンド 近距離立ち級や 登距離立ち級や 立ち中や 立ち中や しゃが分裂や しゃが分裂や セトが分裂や キー中型 キー中型	62 92 4 6 12 18 5 8 14 8 13	4 4 5 16 4 5 1	#2 6 4 19 23 4 13 20 18	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 35 30 30 130(120) 20 90 120(110)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上 上 上・下 上・下	3(×3) 0 スタン単加 3 3 9 15(13) 3 9 5	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O X X X X	خC	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
XCOPY (現分階等的) XCOPY (現分階等的) XCOPY (現分解子的) 選素性・必要性 経発 空感による前形攻撃(6) 空感による前形攻撃(6) 医療による前部攻撃(6) 総称からの対策攻撃(6) 総称からの対策攻撃(6) 総称からの対策攻撃(6) 総称からの対策攻撃(6) 総称がの定路域撃(6)	コマンド 近距離立ち般や 適距離立ち級や 立ち中や 立ちつかの しゃがみ母か しゃがみ体か セトがみ体か キャルラ 本生物の 近距離立ち中や	62 98± 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7	4 4 5 16 4 5 1 1 4	#2 66 4 19 23 4 13 20 18 15	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 90 120(110) 120	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロッキング 上・下 上・下 上 上・下 上・下 ト 上・下 ト 上・下	3(×3) 0 スタン増加 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O X X X X X X X X X X	### X X X X X X X X X X X X X X X X X X	× × × × × × × × × ×	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (変月振始期) X.C.O.P.Y (変月振始期) X.C.O.P.Y (変見様子期) 通常様・必能数 基色 を記したるが形況を(6) を記したるが形況を(6) 医型からの原形で取(6) 医からの原形で取(6) 医からの原形で取(6) 医からの原形で取(6) 医からの原形で取(6) 医からの原形で取(6) 医がよるが下水(6) 医がよるが下水(6) 医がよるが下水(6) 医がよるが下水(6) 医形水(4) 医形状(4) 医形水(4) 医形状(4) END	コマンド 近距離立ち巻や 動距離立ち巻や 立ち中や 立ち中や 立ち歩や しゃがみ巻む しゃがみや ・中中 ・中中 近ちゅか 近ち数を ・中中 ・中野 近ち頭立ち中や	62 985 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7	4 4 5 16 4 5 1 1 4 11 2	#2 6 4 19 23 4 13 20 18 15 18	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 35 30 90 130(120) 20 90 120(110) 120(110)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上 上 上・下 上・下	3(×3) 0 3 3 3 9 15(13) 9 5 5 13 15(13) 3	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	Ø80 C	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (我分階地勢) X.C.O.P.Y (我分解地勢) X.C.O.P.Y (我分解す場) 連新館・卓都整 接着 要都によるが即攻撃(他) 理解による即乗権撃(他) 理解による即乗権撃(他) 理解による即乗権撃(他) 理解による即乗権撃(他) 理解によるを対象で後(他) 理解によるを対象で後(他) 理解によるを対象を(他) 理解によるを(他) 理解によるを(他) 理解によるを(他) 理解によるを(他) 理解によるの形式を(他) 理解によるの形式を(他)	コマンド 近距離立ち般や 適距離立ち級や 立ち中や 立ちつかの しゃがみ母か しゃがみ体か セトがみ体か キャルラ 本生物の 近距離立ち中や	62 98± 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7	4 4 5 16 4 5 1 1 4	#2 66 4 19 23 4 13 20 18 15	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 90 120 120 100 40 110	立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	プロッキング 上・下 上・下 上 上・下 上・下 ト 上・下 ト 上・下	3(×3) 0 スタン単位 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 7	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### No. 10 10 10 10 10 10 10 10	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (東月開始等) X.C.O.P.Y (東月開始等) X.C.O.P.Y (東月報7等) 通常線・金融線 経発 を発によるが用吹車(印) を発によるが再次車(印) を発によるが再次車(印) を開いまたができる。 開始からの原産・運動の上の機能によるが再次車(印) に関いまたが、下車で車(中) に対いまたが、下車で車にまたがですですですですですですですですですですですですですですですですですですです	コマンド 近距離立ち続き 郊形離立ち続き 郊形離立ち続き 立ち続き しゃがい会き しゃがい会き も十分を ・十分を が発起しまする 立ち続き 立ち続き も十分を が用題立ち中の 立ち始め 立ち続き しまがかなき から変更 しまがかなき から変更 立ち続き も一つである。 立ち続き からである。 でものでものでものでものでものでものでものでものでものでものでものでものでもので	62 RSE 4 6 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 20 6	4 4 5 16 4 5 1 4 11 2 4 5	#2 6 4 19 23 4 13 20 18 15 18 8 14 28 8	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 35 30 90 130(120) 20 90 120(110) 120(110)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	プロッキング 上・下 上・下 上 上・下 上・下 ト 上・下 ト 上・下	3(×3) 0 3 3 3 9 15(13) 9 5 5 13 15(13) 3	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	349C ○ × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (我分階地勢) X.C.O.P.Y (我分解性勢) X.C.O.P.Y (我分解で助) 連新棋・多節報 整発 整理によるが声攻撃(他) 空部による前政攻撃(他) 理路による前政攻撃(他) 理路による前政政策(他) 連路による方式攻撃(他) 理路による方式攻撃(他) 理路による方式攻撃(他) 理路による方式攻撃(他) 理路による前流攻撃(他) 理路による前流攻撃(他) 理路による前流攻撃(他) 理路による前流攻撃(他)	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 適距離立ち砲や 立ち強や 立ち強や しゃがみ中か しゃがみ中か しゃがみか ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 62 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 20 6 7	4 4 5 16 4 5 1 1 2 4 5 5 5 5 1 1 2 5 5 3 5 5 7 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7	#2 6 4 19 23 4 13 20 18 15 18 18 14 28	30(×4)+ 20(×3)+ 80(×2) 80(×2) 35 30 90 130(120) 20 100 100 100 100 40 40 110 150 20 80	立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	プロッキング 上・下 上・下 上 上・下 上・下 ト 上・下 ト 上・下	3(×3) 0 2 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 7	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### A MARCO *** *** *** *** *** *** ***	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (東月開始等) X.C.O.P.Y (東月開始等) X.C.O.P.Y (東月開始等) 基準報・基準報・基準報・基準報・表面報・(中央・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	コマンド 近距離立ち続き 適距離立ち続き 可を映る 立ち続き したがみ中か したがみ中か したがみかき サー強さ が原理さり中の 立ち始め が原理さり中の 立ち始め が原理さり中の 立ち始め からがある からがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがみがある したがある したがある したがみがある したがある したがある したがある したがある したがある はたがある はたがある ことがある はたがなる はたがな はたがな はたがな はたがな もたがな もたがな もたがな もたがな もたがな もたがな もたがな も	62 Rst 4 6 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 20 6 7 12	4 4 5 16 4 5 5 1 1 4 1 1 2 4 5 5 5 5 7 8	#2 #2 #2 #2 #4 13 20 18 15 18 18 14 28 8 8 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 30 90 130(120) 20 120(110) 100 40 40 110 80 80 80	立・立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	70**27 £·F £·F £ £·F £·F £·F £ £·F F £ £ £·F F £ £·F	3(x3) 0 2929900 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 7 9 9 5 13 13 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	* X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	29C × × × × × × × × × × × × ×	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
X.C.O.P.Y (我分階地勢) X.C.O.P.Y (我分解性勢) X.C.O.P.Y (我分解で助) 連新性・多数複数 接着 空都による前方攻撃(他) 空部による前方攻撃(他) 理路による前直破撃(他) 連路による前直破撃(他) 連路による前直破撃(他) 連路による前直破撃(他) 連路による前直破撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 連絡が自然による前方攻撃(他) 連絡が自然による前方攻撃(他) 連絡が自然による前方攻撃(他) 連絡が自然による前方攻撃(他)	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 近野地でち砲や 立ち砲や 立ち強や しゃがみやむ しゃがみやむ しゃがみやき ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 985 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 7 4 8 20 6 7 12 13 13 13 14 16 17 18 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	4 4 5 16 4 5 1 1 2 4 11 2 4 5 5 5 1 3 5 5 7	#2 6 4 19 23 4 13 20 18 15 18 18 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 100 100 100 100 110 110 110 110 110	立立。是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是是	プロッキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3(x3) 0 2 3 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 9 5 5 6 7 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O x x x x x x x x x x x x x x x x x x	Ø9C ○ × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O	双撃力1.25倍、防御力UP(ダメージ・- 1/4)※別地のスキ(変身開始時も同様)
X.C.O.P.Y (我分階地勢) X.C.O.P.Y (我分解性勢) X.C.O.P.Y (我分解で助) 連新棋・多数複数 接着 整理による前方攻撃(他) 理解による前直破撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 理解による前直破撃(他) 連絡による前方攻撃(他) 理解による前直破撃(他) 連絡による前方攻撃(他)	コマンド 近距離立ち後や 適距離立ち続や 工り等や 工り強や しゃがか中か しゃがから ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 988 4 6 112 118 5 5 8 113 7 4 8 20 6 7 112 112 123 134 137 144 155 156 177 177 177 177 177 177 177 17	4 4 5 16 4 5 1 1 1 2 4 5 5 5 5 5 7 7 7かまで	#2 #2 #2 #2 #4 13 20 18 15 18 18 14 28 8 8 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 30 130(120) 120(110) 100 40 110 150 80 80 130(130) 140(130) 140(130)	立立、全国国民国民国民国民国民国民国民国民国民国民民民民民民民民民民民民民民民民	70**27 £·F £·F £ £·F £·F £·F £ £·F F £ £ £·F F £ £·F	3(x3) 0 2929900 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 7 9 9 5 13 13 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) 基本語・各語語・基本語・表示語の数(6) 年本によるが即の数(6) 年本によるが即の数(6) 年本によるが即の数(6) 年本によるの語を取り(6) 年本によるの語を取り(6) 日本によるの語を取り(6) 日本によるの語を表しているの語を表もでのの語を表しているの語を表しているの語を表しているの語を表しているの語を表しているのま	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 近野地でち砲や 立ち砲や 立ち強や しゃがみやむ しゃがみやむ しゃがみやき ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 985 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 7 4 8 20 6 7 12 13 13 13 14 16 17 18 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	4 4 5 16 4 5 1 1 2 4 11 2 4 5 5 5 1 3 5 5 7	#2 #2 #2 #2 #4 13 20 18 15 18 18 14 28 8 8 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 100 100 100 100 110 110 110 110 110	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 y ± 20 y 10 y	3(x3) Q 2929800 3 3 3 3 9 15(13) 3 9 15(13) 3 3 7 9 3 3 3 7 7	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O x x x x x x x x x x x x x x x x x x	### X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
X.C.O.P.Y (我分階地) X.C.O.P.Y (我分階地) X.C.O.P.Y (我分解で) 通常は・多数数 接名 空部によるがか変更(他) 空部によるがか変更(他) 理部によるが直接を(他) 理部に対しています。 理語による的異な変更(他) 要語による的異な変更(他) 要語による的異な変更(他)	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 適距離立ち砲や 立ち強や 立ち強や しゃがみ中か しゃがみやか しゃがみ後か ・十中心 ・十中心 が正確立ち中心 立ち砲へ 近ち強や しゃがみ砂へ しゃがみ砂へ しゃがみ砂へ しゃがみ砂へ しゃがみ砂へ しゃがみ砂へ しゃがみ砂へ サールの 乗型ジャンブ吸や ジャンブゆや ジャンブゆや ジャンブゆや	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 12 11 2 7 10	4 4 5 16 4 5 1 1 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 7 7 7 8 8 7 7 9 7 9 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9	#2 #2 #2 #2 #4 13 20 18 15 18 18 14 28 8 8 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 100 100 110 110 150 20 20 40 40 40	立立、全国国民国民国民国民国民国民国民国民国民国民民民民民民民民民民民民民民民民	プロッキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3(x3) 0 2 3 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 9 5 5 6 7 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) 基質は・心臓療験 長年 本部によるが関連を(6) 本部によるが関連を(6) 年間によるが関連を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による下変を(6) に関係による所の関係(6) に関係による所の関係(6) に関係による所の関係(6) に対象が関係(6)	コマンド 近距離立ち級や 適距離立ち級や 可取用立ち級や 正ち年や 立ち強や しゃがみ中か しゃがみ中か しゃがみ中か しゃがみを ・・中心 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 8 19 14 8 8 8 8 8 8 8 8 8 20 7 12 11 2 2 7 10 4	4 4 5 16 4 5 1 1 1 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 7 2 2 8 7 7 2 2 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	#2 #2 #2 #2 #4 13 20 18 15 18 18 14 28 8 8 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 120 120 100 100 100 100 130 140 130 140 130 140 130 140 130 140 130 140 130 140 140 140 140 140 140 140 140 140 14	立・息田・東京・田田・東京・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田	10 y ± 20 y 10 y	3(×3) 0 2 2 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 3 3 7 9 5 3 3 3 7 7 7 11 15 7	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
※COPY (我分階地勢) ※COPY (我分階地勢) ※COPY (我分解工物) 連新棋・多節複響 接着 空部による前方攻撃(他) 空部による前方攻撃(他) 理師による前直破撃(地) 理師による前直破撃(地) 理師による前直破撃(地) 理師による前直破撃(地) 理師による前直破撃(地) 理師による前直破撃(地) 理師による前方攻撃(地) 理師による前面攻撃(地) 理師による前面攻撃(地) 理師による前面攻撃(地)	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 直下第中や 立ち砲や 立ちゅや 立ち強や しゃがみ中か しゃがみやか しゃがみ後や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 18 18 19 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 12 11 2 2 7 10 4 9	4 4 5 16 4 5 1 1 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 8 7 7 7 8 8 8 7 7 8 8 8 8 8	#2 #2 #2 #2 #4 13 20 18 15 18 18 14 28 8 8 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 100 100 110 110 150 20 20 40 40 40 40 40	立・見立・見立・見立・見立・見立・見・立・見・立・見・立・記・立・記・見・立・見・立	10 y ± 20 y 10 y	3(×3) Q 2.49×4000 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 16(13) 3 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) 基質は・心臓療験 長年 本部によるが関連を(6) 本部によるが関連を(6) 年間によるが関連を(7) 日間による下原皮質(6) 日間による所の原皮質(6) 日間による所の原皮質(6) 日間による所の原皮質(6) 日間による原皮質(6)	コマンド 近距離立ち級や 適距離立ち級や 正ち中や 工ち強や しゃがみ接か しゃがみ接か も十中か が振離立ち中の 近ちがみ ・十つか が振離立ち中の 近ちがみを したがみ接か ・十つか が振離立ち中の 近ちがみを したがみを ・1かの がある。 したがみを はたがると できる。 したがみを がある。 したがみを はたがる。 とたがる。 はたがる。 はたがる。 はたがる。 はたがる。 とたが。 とたが。 とたが。 とたが。 とたが。 とたが。 とたが。 とたが	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 7 14 8 20 6 7 7 12 11 2 2 7 10 4 9 17	4 4 5 16 4 5 1 1 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 3 8 7 7 5 5 8 7 5 5 8 7 5 5 8 7 7 5 8 8 7 7 8 8 8 7 8 7	82 6 4 19 23 4 13 20 18 15 18 14 28 8 14 33 35	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 22 90 130(120) 120 110 150 100 130 140 130 140(130) 140 40 90 130 130 130 140 90 90	立・息田・東京・田・東京・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・	10 y ± 20 y 10 y	3(x3) 0 2 2 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 3 7 9 9 5 13 15(13) 3 3 7 9 7 9 13 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	### X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) 基本語彙 基本	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 直ち間からです。 立ちから しゃがみ野かしゃがみ野かしゃがみ野かしゃがみ野かりながかかり しゃがみかかりかける。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 18 18 19 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 12 11 2 2 7 10 4 9	4 4 5 16 4 5 1 1 1 1 2 4 4 5 5 5 1 1 1 2 4 4 5 5 5 5 5 7 7 8 9 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	#2 #2 #2 #2 #4 13 20 18 15 18 18 14 28 8 8 14 28	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 100 100 110 110 150 20 80 140(130) 40 40 40 40 90 145(130)	立・見立・見立・見立・見立・見立・見・立・見・立・見・立・記・立・記・見・立・見・立	10 y ± 20 y 10 y	3(×3) Q 2.49×4000 3 3 3 3 9 15(13) 3 3 9 5 5 3 3 3 9 7 9 9 9 3 3 3 3 (15) 7 7 7 7 11 15 7 9 13 13 15 13 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 5 5 7 7 7 11 15 15 15 15 15 15 15 15 15	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### A PROPERTY OF THE PROPERTY	O	双変力1.25倍、防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規模)
※COPY (我分階地) ※次のPY (我分階地) ※次のPY (我分解で) ※統領・多数数 数名 変形による指数変数(他) 空形による指数変数(他) 空形による前数変数(他) 理形による前数変数(他) 理形による前数変数(他) 理形による前数変数(他) 理形による前数数(他) 理形による数据数数(他) 理解(例) 理解(例)	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 適正第立ち砲や 立ち等や 立ち強や しゃがみ中か しゃがみ中か しゃがみを ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 18 18 19 14 8 13 7 4 8 20 6 7 11 2 2 7 10 4 9 17 17 15	4 4 5 16 4 5 1 1 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 3 8 7 7 5 5 8 7 5 5 8 7 5 5 8 7 7 5 8 8 7 7 8 8 8 7 8 7	82 6 4 19 23 4 13 20 18 15 18 14 28 8 14 33 35	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 22 90 130(120) 120 110 150 100 130 140 130 140(130) 140 40 90 130 130 130 140 90 90	立・息田・東京・田・東京・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・	10 y ± 20 y 10 y	3(×3) 0 2 2 3 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	*** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *	O	双変力1.25億. 防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規構) 重考
X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) 基本語 基本 (東京	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 適正第立ち砲や 立ち等や 立ち強や しゃがみ中か しゃがみ中か しゃがみを ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 98.5 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 7 4 8 20 6 7 7 12 11 12 2 7 10 4 9 17	4 4 5 16 4 5 1 1 1 1 1 2 4 4 5 5 5 1 1 1 2 4 4 5 5 5 5 5 7 7 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	82 6 4 19 23 4 13 20 18 15 18 8 8 14 28 8 14 33 35	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 120(110) 120(110) 150 20 20 20 20 30 40 40 40 40 40 40 40 4	立・最近では、日本のでは	707479 L·F L·F L·F E·F E·F E·F F L·F F E·F E·F E·F E·F E·F E·F E·F	3(x3) Q 2924420 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 18(13) 3 3 9 5 19 3 19 13 11 15 15 7 7 7 9 9 11 15 7 7 9 1 15 17 7 9 1 15 18	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### A PROPERTY OF THE PROPERTY	O	双変力(記念) 防御力(JP (ダメージー) /4) 自動物の2十 (接合開始等も規律)
※COPY (東月陽地門) ※COPY (東月陽地門) ※COPY (東日陽地門) ※在日本 (東日陽地門) ※在日本 (東日陽地門) ※在日本 (東日陽地門) ※在日本 (東日陽地門) ※在日本 (東日陽地門) ※四日本 (東日	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 適正第立ち砲や 立ち砲や 立ち砲や 立ち強や しゃがみ中か しゃがみやか しゃがみ後や ・十中心 ・十中心 ・十中心 ・十中心 ・15000 (1970)	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 12 11 2 2 7 10 4 9 17 16 16	4 4 4 5 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 6 7 7 5 8 8 7 7 5 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	#2 #2 #4 19 20 20 13 20 15 18 18 14 28 8 14 33 35 5	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 90 120(110) 100 40 110 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(x3) Q 2924 Made 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 16(13) 3 3 7 7 9 13 3 3 3 15(13) 17 17	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	خC ○ × × × × × × × × × × × ×	O	双変力1.25億. 防御力UP(ダメージ・1/4)を引始の2キ(収存開始時も規構) 重考
X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) X.C.O.P.Y (東月陽時期) 基本語 経発 基本語	コマンド 近距離立ち級や 超距離立ち級や 正ち中や 工ち強や しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を が発音しまする。 「またない。」 「コープン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・ア・アッシュン・アルウ・ア・アッシュン・アルウ・ア・アール・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	院生 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 4 8 20 6 6 7 7 7 7 11 11 12 2 2 2 7 7 10 4 4 9 9 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	4 4 5 16 4 5 1 1 4 1 1 2 4 5 5 5 3 8 8 7 7 8 8 8 8 7 7 8 8 8 8 8 8 8 8 8	### ### ### ### ### #### #### ########	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 30(120) 20 30(120) 20 120(110) 120(110) 120(110) 120(110) 150 20 20 20 30(120) 40 40 40 40 40 40 40 40	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロツキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3(x3) Q 2924 Made 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 16(13) 3 3 7 7 9 13 3 3 3 15(13) 17 17	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	## A	O	東東方125億、防御力UP (ダメージー)/4) 自動物の2十 (接合開始等も規構) ・ 関本 ・ 投げ失敗時の数値 ・ 投げ失敗時の数値 ・ 投げ失敗時の数値
※COPY (東月陽地門) ※COPY (東月陽地門) ※COPY (東日陽地門) ※COPY (東日陽地門) ※在のアン (東日陽地門) ※在のアン (東日陽地門) ※在のアン (東日陽地門) ※在のアン (東日陽地門) ※日のアン (東日	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 直ち等や 立ち等や しゃがみを しゃがみを しゃがみを しゃがみを しゃがみを ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 7 12 11 2 2 7 10 4 9 17 16 16 2 2 2 Ret 13	4 4 5 5 16 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 6 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	##2 ##86 6 4 4 19 23 3 4 113 20 18 18 18 14 28 8 14 33 35 ##86 ##86 ##86 ##86 ##86 ##86 ##86 #	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 80(x2) 90 90 120(13) 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10	立・最近では、現代のでは、日本のでは	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(×3) 0 2 2 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13(13) 3 3 3 7 7 9 3 3 3 3 15(13) 15 15 17 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	> O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	## A	O	双変力(記念) 防御力(JP (ダメージー) /4) 自動物の2十 (接合開始等も規律)
X.G.O.P.Y (東夕開始時) X.G.O.P.Y (東夕開始時) X.G.O.P.Y (東夕開7時) 2.G.O.P.Y (東夕開7時) 2.G.O.P.Y (東夕開7時) 2.G.O.P.Y (東夕開7時) 2.G.O.P.Y (東夕間7年) 2.G.O.P.Y (東夕	コマンド 近距離立ち級や 超距離立ち級や 正ち中や 工ち強や しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を しゃがみ音を が発音しまする。 「またない。」 「コープン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・アッシュン・アルウ・ア・アッシュン・アルウ・ア・アッシュン・アルウ・ア・アール・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	62 Met 4 6 12 18 5 14 8 13 7 4 4 8 20 6 7 7 11 12 2 2 7 10 4 9 17 15	4 4 4 5 16 4 5 1 1 4 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 5 8 8 8 7 8 9 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 1 9 1 9 1 9 1	##2 ##86 6 4 4 119 23 4 13 20 18 18 18 8 14 28 14 33 35	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 30(120) 20 130(120) 20 160 160 150 160 150 160 16	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(×3)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	## A	O	東東方125億、防御力UP (ダメージー)/4) 自動物の2十 (接合開始等も規構) ・ 関本 ・ 投げ失敗時の数値 ・ 投げ失敗時の数値 ・ 投げ失敗時の数値
X.C.O.P.Y (東月間始期) X.C.O.P.Y (東月間始期) X.C.O.P.Y (東月間始期) X.C.O.P.Y (東月間初期) 基本 (東京	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 可ち中や 立ち強や しゃがみ器や しゃがみ器や しゃがみ器や しゃがみ器や しゃがみ器や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 7 12 11 2 2 7 10 4 9 17 16 16 2 2 2 Ret 13	4 4 5 5 16 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 6 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	##2 ##86 6 4 4 19 23 3 4 113 20 18 18 18 14 28 8 14 33 35 ##86 ##86 ##86 ##86 ##86 ##86 ##86 #	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 80(x2) 90 90 120(13) 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(×3) Q スタン物面 3 3 9 15(13) 3 9 5 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 9 5 13 15(13) 3 3 3 3 3 3 9 5 15(13) 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	## A	O	及更力(25倍、防御力UP (ダメージー)/4) 9 和地の2キ(接合開始時も規律) 使権 レバーで配置変更可能 ・設け失敗時の数価 ・設け失敗時の数価
X.G.O.P.Y (東月開始時) X.G.O.P.Y (東月開始時) X.G.O.P.Y (東月開始時) X.G.O.P.Y (東月間月期) 基本技・心臓器 経過 基本による近世文章(切り) 基本による近世文章(切り) 基本による近世文章(切り) 基本によるが東京な事(切り) 基本によるが東京な事(切り) 基本によるが東京な事(切り) 基本によるが東京な事(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による下東支撃(切り) 基本による東京な事(切り) 基本による東京な事(ロールールールールールールールールールールールールールールールールールールール	コマンド 近距離立ち後や 適距離立ち後や 直距離立ち後や 直距離立ち後や 正ち中や 正ち強や しゃがみ中や しゃがみゆ ・・中から ・・中から ・・中から ・・中から ・・中がのがない。 ・・中がのがない。 ・・中がのがない。 ・・中がのがない。 ・・中がのがない。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 8 18 8 10 11 13 7 7 7 7 14 8 8 8 20 6 7 12 11 2 2 7 10 4 9 17 15 15	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 3 8 8 7 7 7 29 8 8 7 7 7 29 8 8 8 7 7 7 9 1 9 1 9 1 9 1 9 1 9 1 9 1 9 1 9	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 35 30 90 120(110) 120(110) 120(110) 120(110) 120(110) 140(130) 40 40 40 40 40 40 40 40	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(×3)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O O N N N N N N N N N N N N N N N N N	## A	O	及更力1.25億、防御力UP (ダメージ・1/4) を引始の2キ (接合開始時も規構) 重考 レバーで影響変更可能 の設け失敗時の歌曲 の設け失敗時の歌曲 の考し のという時は18
X.C.O.P.Y (東月間始期) X.C.O.P.Y (東月間始期) X.C.O.P.Y (東月間始期) X.C.O.P.Y (東月間初期) 基本 (東月間 中央 (東月間 中国 東月間 中央 (東月間 中国	コマンド 近距離立ち砲や 適距離立ち砲や 可ち伸や 立ち強や しゃがみをか りしゃがみをか りいとがある はりがる はりがる はりがなる はいているなど ないなど ないなど ないなど ないなど ないなど ないなど ないなど	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 112 2 2 111 2 2 2 7 10 4 4 9 17 115 12 2 2 2 2 4 4 9 17 115 12 2 2 2 2 2 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	4 4 4 5 16 4 5 1 1 4 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 8 8 8 9 10 8 8 9 10 10 6 8 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 8	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(×3) Q スタン押値 3 3 9 15(13) 3 9 9 9 3 3 15(13) 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	## A	O	及更力(25倍、防御力UP (ダメージー)/4) 9 和地の2キ(接合開始時も規律) 使権 レバーで配置変更可能 ・設け失敗時の数価 ・設け失敗時の数価
XC.O.P.Y (東夕南始時) XC.O.P.Y (東夕南始時) XC.O.P.Y (東夕南で時) #報告・春節報告 #報告・春節書書 #報告・春節書	コマンド 近距離立ち巻や 超距離立ち巻や 四距離立ち巻や 直ち登り 立ち中や こちがか中か しゃがか中か しゃがから ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 8 18 18 18 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 8 8 7 7 7 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	#82 #82	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 80(x2) 35 35 30 30 130(120) 120(130) 100 100 100 100 100 100 100 100 100 1	立・屋立・屋立・屋立・屋立・屋立・屋立・屋立・屋立・屋立・屋田屋・屋田屋 立・田田屋 立・田田屋 立・田田屋 立・田田屋 立・田田屋 立・田田屋 立・田田屋 立・田田屋 立・田田 立・田田	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(×3) の 2 スタン物面 3 3 9 15(13) 3 3 9 5 13(15) 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	X X X X X X X X X X	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	## A	O	及更力(記念) 助勢力(JP (ダメージー) / 4) を引始の2年 (接合開始時も規律) 使者 レバーで距離変更可能 ・担け失戦時の散団 ・投げ失戦時の散団 ・投げ失戦時の散団 ・セント時は18
XC.O.P.Y (東月間始朝) XC.O.P.Y (東月間始朝) XC.O.P.Y (東月間始朝) XC.O.P.Y (東月間日間 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東京 東	コマンド 近距離立ち巻や 適距離立ち巻や 近ち巻を 近ち中や 立ち巻を しゃがみ巻か しゃがみかゆ しゃがみかゆ しゃがみかゆ しゃがみかゆ ・十中沙 が開館立ち中や 近ち巻か しゃがみが ・十中沙 が開館立ち中や しゃがみが はったが はったが はったが はったが はったが はったが はったが はった	62 Ret 4 6 12 18 5 11 18 5 11 14 8 20 6 7 7 12 2 2 7 10 10 4 9 17 15 15 19 14 24 28 32 26	4 4 4 5 16 4 5 1 1 4 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 8 8 9 7 7 8 9 8 9 9 10 6 8 9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	### 6 4 4 19 19 23 4 13 3 4 13 3 4 13 3 4 1 14 14 14 14 14 15 15 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)- 8	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	707479 L· F L· F L· F L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· F E L· E E L· E E L· E E L· E E L· E E E E E E E E E E E E E E	3(×3) Q スタン押値 3 9 15(13) 3 9 9 9 3 3 15(13) 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O	## A	O	及更力1.25億、防御力UP(ダメージ・1/4)を創始の24(接合開始等も規構) ・競技失敗時の設備 ・競技失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・とソト時は18 ・とソト時は13 ・とソト時は13 ・とソト時は13
XC.O.P.Y (東月南端神) XC.O.P.Y (東月南端神) XC.O.P.Y (東月南端神) XC.O.P.Y (東月南洋神) #報子・泰華報 #報子・	コマンド 近距離立ち命や 西距離立ち命や 西距離立ち命や 立ちかや 立ちかや 立ちかや しゃがみをか しゃがみをか しゃがみをか も・中や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 8 18 18 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 10 7 4 8 8 8 8 8 10 11 11 12 2 2 2 7 10 4 9 17 15 2 2 2 8 8 8 8 13 13 13 15 15 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 7 7 20%更至 8 8 3 100%更至 8 8 3 100% 8 8 100% 8 8 8 100% 8 100 8 100 8 100 8 100 8 100 8 100 100	#82 #83 #83 #82 #83	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 35 35 30 130(120) 120 100 	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70v*v9 L: F	3(×3) Q スタン物面 3 3 3 9 15(13) 3 3 9 5 13 13 15(13) 3 3 3 7 7 9 13 13 15(13) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	X X X X X X X X X X	O	## A	O	及更力 2013年 防御力 19 (ダメージ・1) 4) を引始の2 (夏日報始等を規律) 使者 19 (東京 日本
XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南河朝) 東京 -	コマンド 近距離立ち命や 西距離立ち命や 西距離立ち命や 立ちかや 立ちかや 立ちかや しゃがみをか しゃがみをか しゃがみをか も・中や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 11 18 5 11 14 8 20 6 7 7 12 2 2 7 10 10 4 9 17 15 15 19 14 24 28 32 26	4 4 4 5 16 4 5 1 1 4 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 8 8 9 7 7 8 9 8 9 9 10 6 8 9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	### 6 4 4 19 19 23 4 13 3 4 13 3 4 13 3 4 1 14 14 14 14 14 15 15 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70×4×9 1	3(×3) Q スタン押値 3 3 9 15(13) 3 15(13) 3 15(13) 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O C X X X X X X X X X X X X X X X X X X	## A	O	及更力1.25億、防御力UP(ダメージ・1/4)を創始の24(接合開始等も規構) ・競技失敗時の設備 ・競技失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・投げ失敗時の設備 ・とソト時は18 ・とソト時は13 ・とソト時は13 ・とソト時は13
X.C.O.P.Y (東月間始朝) X.C.O.P.Y (東月間始朝) X.C.O.P.Y (東月間始朝) X.C.O.P.Y (東月間知明) 東京	コマンド 近距離立ち巻や 西距離立ち巻や 正ち歩や 立ち巻や 立ち巻や しゃがみ巻や しゃがみ巻や しゃがみ巻や しゃがみ巻や も・中や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 112 18 5 8 114 8 13 7 4 8 20 6 7 112 2 111 2 2 7 7 112 2 2 111 2 2 111 2 2 2 111 2 2 2 111 2 2 2 2 2 3 3 2 2 8 3 2 8 1 1 2 8 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 12 4 5 5 5 5 5 5 5 8 8 7 9 9 8 8 9 9 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70v*v9 L: F	3(×3) Q スタン物面 3 3 3 9 15(13) 3 3 9 5 13 13 15(13) 3 3 3 7 7 9 13 13 15(13) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	X X X X X X X X X X	O	## A	O	及変力1.25億、防御力UP (ダメージー)/4) を対数の24 (複合開始等も規律) 使者 レバーで距離変更可能 の設け失敗時の数位 の設け失敗時の数位 の設け失敗時の数位 をとした時は18 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は13 をとした時は14
XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) 基本記・本語報 日本 東京 - 本語報 日本 東京 - 本語 日本 東京 - 本語 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	コマンド 近距離立ち後や 適距離立ち後や 直距離立ち後や 直距離立ち後や 正ち中や 正ち強や にもがみ合わ しゃがみ合わ しゃがみ合わ しゃがみ合わ しゃがみ合わ しゃがみらか しゃがみらか しゃがみらか しゃがみらか しゃがみらか しゃがみらか からからか はち始め からがならか しゃがみがら 中・強な リーンブを ジャンブを ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 8 18 8 18 8 10 11 11 8 8 20 7 7 12 11 12 2 2 7 10 4 9 17 15 15 2 2 8 8 11 10 11 2 2 2 11 11 2 2 2 11 11 2 2 2 11 11	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 3 8 8 7 7 2 2 2 4 8 5 5 5 5 7 7 2 2 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	### #### #### #### #### #### #### #### #### #### #### #### #### #### #### ##### #### #### #### #### ##### ##### ##### ##### ##### ######	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 35 35 35 30 130(120) 120 100 1	立・息回立・息回立・息回立・息回立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70×4×9 1	3(×3)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O	## A	O	及更力1.25億、防御力UP (ダメージー)/4) を対地の2キ (接合開始等も規構) ・設け失数時の数位 ・設け失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・という時は18 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は14 ・という時は14 ・という時は24 ・という時は24
XC.O.P.Y (東月間始朝) XC.O.P.Y (東月間始朝) XC.O.P.Y (東日間始朝) XC.O.P.Y (東日間知明) 東西間・最初 (東日間 中間	コマンド 近距離立ち巻や 適距離立ち巻や 直野連立ち巻や 立ち巻や 立ち巻や 立ち巻や しゃがみ巻や しゃがみ巻や しゃがみ巻や も・中や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 12 11 2 2 7 10 4 4 17 15 15 16 18 18 18 19 14 24 28 32 28 31 26 1 9 9 9 9	4 4 4 5 5 116 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 5 6 8 8 7 7 9 9 8 8 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	30(x4)+ 30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70×4×9 1	3(×3) の 2 スタン物面 3 3 9 15(13) 3 3 15(13) 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 15(13) 3 3 3 15(13) 13 13 15(13) 13 15(13) 13 13 15(13) 13 15(13) 13 15(13) 17(13) 17(X X X X X X X X X X	O	## A	O	及更力1.25億、防御力UP (ダメージー)/4) 9 和地の2キ (複合開始等も規律) 使者 しバーで距離変更可能 の設け失敗時の数位 の設け失敗時の数位 の設け失敗時の数位 をとした時は18 9ヒット時は13 9ヒット時は13 9ヒット時は13 9ヒット時は24 セヒット時は24
XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) XC.O.P.Y (東月南端朝) REA	コマンド 近距離立ち級や 超距離立ち級や 正ち知や 工ち強や しゃがみ中か リャンブ級か ダヤンブを ダヤンブを ジャンブを ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 8 18 8 14 8 8 14 8 8 20 6 7 7 12 11 2 2 7 10 4 9 17 15 15 2 2 8 8 11 16 19 19 10 4 9 17 17 15 15 10 2 8 8 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 8 8 7 7 2 8 8 8 7 7 2 8 8 8 8 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	##2 ##2	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 20 120 130 140 130 140 130 140 130 140 130 140 	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70×4×9 1	3(×3) Q スタン物の 3 3 3 9 15(13) 3 15(13) 3 3 7 7 9 5 3 3 3 15(13) 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 9 13(11) 13 13 13 17 2 9 9 9 9 9 9 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	X X X X X X X X X X	O	## A	O	及更力1.25億、防御力UP (ダメージー)/4) を対地の2キ (接合開始等も規構) ・設け失数時の数位 ・設け失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・投げ失数時の数位 ・という時は18 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は13 ・という時は14 ・という時は14 ・という時は24 ・という時は24
	コマンド 近距離立ち巻や 適距離立ち巻や 直野連立ち巻や 立ち巻や 立ち巻や 立ち巻や しゃがみ巻や しゃがみ巻や しゃがみ巻や も・中や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 4 8 8 20 6 7 12 2 7 10 4 9 9 17 15 2 2 7 10 4 9 17 16 18 18 18 18 19 19 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	4 4 4 5 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 6 8 8 7 9 9 9 8 8 9 9 10 62 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	##2 ##2	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70y4>9 L·F L·F L·F L·F L·F L L L L L L L L L L	3(×3) Q スタン押値 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 15(13) 3 9 9 1 13 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 15(13) 17 7 9 1 15 7 7 9 1 15 15(13) 17 7 9 1 15(13) 17 7 9 1 15(13) 17 7 9 1 15(13) 17 7 9 1 15(13) 17 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 7 9 1 15(13) 17 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	X X X X X X X X X X	O	## A	O	収定力1.25倍、防御力UP (ダメージ・1/4) を対地の2キ (収存開始等も規律) ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
X.C.O.P.Y (東月間始時) X.C.O.P.Y (東月間始時) X.C.O.P.Y (東月間時) 著稿子・整確報 著名 著名 著名 著名 著名 著名 著名 著名 著名 著	コマンド 近距離立ち巻や 適距離立ち巻や 直野車立ち巻や 立ち等や 立ち等や 立ち等や しゃがみを しゃがみを しゃがみを しゃがみを も十中を ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 8 18 8 14 8 8 14 8 8 20 6 7 7 12 11 2 2 7 10 4 9 17 15 15 2 2 8 8 11 16 19 19 10 4 9 17 17 15 15 10 2 8 8 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 3 8 8 7 7 5 5 8 8 7 7 5 8 8 8 7 7 5 8 8 8 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	### #### #### #### #### #### #### #### ##### #### #### #### #### ######	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70×4×9 1	3(×3) Q スタン物の 3 3 3 9 15(13) 3 3 15(13) 3 3 7 7 9 5 3 3 3 15(13) 7 9 13 11 15 15 17 9 17 17 18 18 19 9 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 1	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O	## A	O	収定力1.25倍、防御力UP (ダメージ・1/4) を対地の2キ (収存開始等も規律) ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
X.C.O.P.Y (東月階始勢) X.C.O.P.Y (東月階始勢) X.C.O.P.Y (東月階始勢) X.C.O.P.Y (東月間か) 東京 (東京 (東京 (東京 (東京 (東京 (東京 (東京 (東京 (東京 (コマンド 近距離立ち級や 超距離立ち級や 正ち知や 工ち強や しゃがみ中か リャンブ級か ダヤンブを ダヤンブを ジャンブを ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 6 14 6 15 16 16 17 17 17 17 17 17	4 4 4 5 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 6 8 8 7 9 9 9 8 8 9 9 10 62 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	#82 #82 6 4 19 23 4 13 20 18 8 8 14 33 35 5 921 16 16 16 16 636 636	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 35 35 36 30 90 120(12) 120(12) 120(12) 120(12) 100 100	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70y4>9 L· F	3(×3) の 3(×3) の 3(×3) の 3(×3) の 3(×3) 3(×	X X X X X X X X X X	O	## A	O	収定力1.25倍、防御力UP (ダメージ・1/4) を対地の2キ (収存開始等も規律) ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
XC.O.P.Y (我分別始到) XC.O.P.Y (我分別始到) XC.O.P.Y (我分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別分別	コマンド 近距離立ち巻や 適距離立ち巻や 直野車立ち巻や 立ち歩や 立ち歩や 立ち歩や しゃがみ巻か しゃがみ巻か しゃがみ巻か ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 6 14 8 13 7 4 8 13 7 14 15 15 15 15 15 15 15	4 4 4 5 16 4 5 1 1 2 4 1 1 1 2 4 1 1 1 2 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 6 8 8 7 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	### #### #### #### #### #### #### #### ##### #### #### #### #### ######	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70y4>9 L·F L·F L·F L·F L·F L L L L L L L L L L	3(×3) Q スタン物類の 3 3 9 15(13) 3 9 15(13) 3 3 9 15(13) 3 3 7 7 9 13(11) 3 3 3 3(15) 7 7 7 11 15 15 17 9 13(11) 3 3 3 3 3(15) 7 7 7 9 9 13(11) 3 3 3 3 3 17 17 11 5 5 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	X X X X X X X X X X	O	## A	O	収定力1.25倍、防御力UP (ダメージ・1/4) を対地の2キ (収存開始等も規律) ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間日期) 基本 (東月間日間) 基本 (東月間日間) 第本 (東月間間) 第本 (東月間) 第本 (東月間間) 第本 (東月間) 第本 (東月間) 第本 (東月間) 第本 (東月間) 第本 (東月間) 第本 (コマンド 近距離立ち部や 西距離立ち部や 西距離立ち部や 正ちから 正ちから エちから しゃがみ中か リャンブ酸か ダヤンブ酸か ダヤンブ酸か ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ フィーアション レバールロば レバースルロば ロバースルロば ロバースルロば ログメキー発の キクメキー発の キクメキーを同時にしばなし キクメキーをの キクメキーをの キクメキーをの キクメキーをの キャンボーをの キャンボールをの オールの オールの オールの オールの オールの オールの オールの オール	62 98.5 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 7 14 8 8 20 6 7 7 10 11 12 2 7 10 4 9 17 15 15 2 2 7 10 4 9 9 17 15 15 19 14 24 9 9 17 15 19 18 19 19 11 11 22 28 88 89 89 89 89 89 89 89 89 89 89 89 89	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 3 8 8 7 7 20 8 8 7 7 20 8 8 3 10 62 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	#82 #83	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 80(x2) 35 35 30 90 130(120) 22 90 90 120(110) 120 130 130 140 130 130 140 130 130 140 150 	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロマキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3(×3) の 3(×3) の 3(×3) の 3(×3) の 3(×3) 3(×	X X X X X X X X X X	O	## A	O	収定力1.25倍、防御力UP (ダメージ・1/4) を対地の2キ (収存開始等も規律) ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
X.G.O.P.Y (東月開始期) X.G.O.P.Y (東月開始) X.G.O.P.Y (東月開	コマンド 近距離立ち部や 西距離立ち部や 西距離立ち部や 正ちから 正ちから エちから しゃがみ中か リャンブ酸か ダヤンブ酸か ダヤンブ酸か ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ フィーアション レバールロば レバースルロば ロバースルロば ロバースルロば ログメキー発の キクメキー発の キクメキーを同時にしばなし キクメキーをの キクメキーをの キクメキーをの キクメキーをの キャンボーをの キャンボールをの オールの オールの オールの オールの オールの オールの オールの オール	62 Ret 4 6 6 12 18 5 6 14 8 6 17 18 13 7 4 8 6 7 7 12 2 7 7 12 2 7 7 15 15 16 16 16 16 16 16	4 4 4 5 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 5 5 6 8 8 7 7 5 5 8 8 8 7 7 5 5 8 8 8 7 7 5 8 8 8 8	#82 #82	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 35 35 35 35 36 30 90 120(110) 120(110) 120(110) 100 40 110 100 40 40 41 40 40 40 40 40 40 40 40	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロッキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3(x3) 0 2 2 3 3 3 3 9 15(13) 3 3 9 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	X X X X X X X X X X	O	## A	O	及更力 (25倍、防御力(P) (ダメージー) (4) 9 前地の2 年 (接合開始等も規律) ・ 設け失敗時の首相 ・ 設け失敗時の首相 ・ 設け失敗時の首相 ・ 設け失敗時の首相 ・ 設け失敗時の首相 ・ 記して、
X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) 基本語:	コマンド 近距離立ち部や 西距離立ち部や 西距離立ち部や 正ちから 正ちから エちから しゃがみ中か リャンブ酸か ダヤンブ酸か ダヤンブ酸か ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ ジャンブがゆ フィーアション レバールロば レバースルロば ロバースルロば ロバースルロば ログメキー発の キクメキー発の キクメキーを同時にしばなし キクメキーをの キクメキーをの キクメキーをの キクメキーをの キャンボーをの キャンボールをの オールの オールの オールの オールの オールの オールの オールの オール	62 88± 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 7 14 8 20 6 7 7 10 11 12 2 2 7 10 4 9 17 15 15 2 2 2 7 10 4 9 17 15 15 19 14 24 8 32 8 8 9 6 7 8 8 9 6 7 17 16 17 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 3 8 8 7 7 7 8 8 8 7 7 7 8 8 8 3 10 6 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	##2 ##2	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2) 80(x2) 80(x2) 80(x2) 80(x2) 80(x2) 80(x2) 80(x2) 80(x2) 90(x2) 335 30 30(x2) 30(x2) 120(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロマキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3(×3)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O	### SA ## SA	O	収定力1.25倍、防御力UP (ダメージ・1/4) を対地の2キ (収存開始等も規律) ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・取け失数時の数価 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
X.C.O.P.Y (東月開始期) X.C.O.P.Y (東月開始期) X.C.O.P.Y (東月開始期) X.C.O.P.Y (東月開始期) 及 (東月	コマンド 近距離立ち巻や 超距離立ち巻や 四距離立ち巻や 正ち中や エち強を エちゅう エち強を しゃがか中か しゃがかける ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	682	4 4 4 5 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 6 8 7 7 5 5 8 8 8 8 8 8 8 9 10 6 6 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	#82 #82	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	70v+v9 1. F	3(x3) 0 2 2 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 18(13) 3 3 3 3 3 3 3 18(13) 17 7 9 13(11) 15 7 7 11 11 13 17 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 3 3	X X X X X X X X X X	O	### SAFF - 9 96 (2)	O	
X.C.O.P.Y (東月南始時) X.C.O.P.Y (東月南始時) X.C.O.P.Y (東月南地時) X.C.O.P.Y (東月東下野) 2.C.O.P.Y (東月東州 下野) 2.C.O.P.Y (東月州 下野) 2.C.O.P.Y (東月 下野) 2.C.O.P.Y (東月 下野) 2.C.O.P.Y (東月 下野) 2.C.O.P.Y (東月 下野)	コマンド 近距離立ち巻や 超距離立ち巻や 四距離立ち巻や 正ち中や エち強を エち中や エち強を エちゅう エも強を しゃがか中か ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 112 18 8 112 18 18 19 114 18 8 8 8 8 20 6 7 12 11 11 2 2 2 7 10 4 9 17 15 15 2 2 2 2 7 10 4 9 17 15 15 2 2 8 8 9 1 19 14 24 28 31 18 19 14 24 28 31 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	4 4 4 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 3 8 8 7 7 7 8 8 8 7 7 7 8 8 8 3 10 6 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	##2 ##2	30(x4)+ 20(x3)+ 20(x3)+ 80(x2)- 90(x2)- 90(x2)- 120(x2)- 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロマキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3(×3) Q スタン押加 3 3 9 15(13) 3 3 9 5 15(13) 3 3 9 7 7 7 11 15 7 7 11 15 7 9 13(11) 3 x 3 3 3 13 3 13 3 15(13) 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 3 15(13) 3 3 3 3 3 15(13) 5 15(13) 7 7 7 11 15 7 9 9 9 9 1 13(11) 13 13 13 15 15 9 9 9 9 1 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	### SA ## SA	O	要で (安全型が)との (安全 (安全型が) (安全型が) (安全型が) を見替め (安全型が) を見付 (安全型が) を見付 (安全型が) を見付 (安全型が) を見付 (安全型が) を見付 (安全型が) を見付 (安全型が) を見け (安全型が) (安全型が
X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) X.C.O.P.Y (東月間時期) 基本語:	コマンド 近距離立ち巻や 超距離立ち巻や 四距離立ち巻や 正ち中や エち強を エちゅう エち強を しゃがか中か しゃがかける ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62 Ret 4 6 12 18 5 8 14 8 13 7 14 8 13 7 16 17 11 12 2 2 7 10 4 9 17 15 15 19 14 24 8 32 8 8 9 6 7 8 8 8 9 8 9 9 17 10 11 2 12 2 13 16 19 14 17 15 19 14 18 18 19 19 10 10 11 11 11 11 12 12 12 13 14 14 15 19 19 10 10 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	4 4 4 5 5 16 4 11 2 4 11 2 4 5 5 5 5 6 8 7 7 5 5 8 8 8 8 8 8 8 9 10 6 6 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	#82 #82	30(x4)+ 20(x3)+ 80(x2)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	702429 ± F ± E ± E ± E ± E ± E ± E ± E ± T F F F F E + T(L) ± E ± E ± T F F F E + T(L) ± E ± E ± E E + T E ± E E + T E E + E	3(x3) 0 2 2 3 3 3 9 15(13) 3 9 5 13 18(13) 3 3 3 3 3 3 3 18(13) 17 7 9 13(11) 15 7 7 11 11 13 17 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 3 3	X X X X X X X X X X	O	### SAFF - 9 96 (2)	O	

アレックス

通常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ディブロー	近距離立ち弱®	4	2	9	30	立・屈	上・下	5	0	0	0	0	
ヤブ	遠距離立ち弱®	4	2	8	30	立・屈	上・下	5	①	0	0	0	
レポー	立5中@	4	3	12	100	立・屈	Ŀ	11	4	×	0	0	
マーバンチ	立ち強砲	14	4	16	145	立立	Ē	19	0	×	×	×	
ナックル	しゃがみ弱®	4	2	9	30	立・屈	上・下	5		0	0	0	
大突き	しゃがみ中®	7	2	13	90	立・屈	上・下	7	4	×	×	×	
クル	しゃがみ強®	13	2 · 3	#7	80+60	立・屈	上・下	3+5	Ø+0	×	×	×	※しゃがみ着地時は3
ドバット	◆+強®	8	4	23	180	立・屈	×	24	(1)	×	×	×	
リーバーホールド	◆+強® (背面)	8	4	23	50(×8)	立・屈	×	5(×8)	①(×8)	×	×	×	
Jアット	◆+強(P)	9	4	17	135	立・屈	Ŀ	15	7	×	×	×	
ヨップ	•+¢®	7	5	10	110	立・屈	Ē	9	4	×	×	×	
								9					
ーアタック	近距離立ち中80	5	3	12	105	立・屈	E		4	×	0	0	
ーキック	立ち弱®	5	3	10	40	立・屈	上・下	3	0	×	0	0	
ドルキック	遠距離立ち中80	11	3	14	100	立・屈	上	9	0	×	×	×	
ングキック	立ち強化	16	5	*29	150	立・屈	上	21(15)	7	×	×	×	※ヒット時は18
ラウチングキック	しゃがみ弱化	5	2	8	30	屈	下	3	0	×	0	0	TC (→しゃがみ中®or強®)
ラウチングキック	しゃがみ中®	8 (5)	3	12	70	屈	F	3	4	×	×	×	TC (しゃがみ弱®→)
		11 (9)	2	29	130	屈	7	3	0	×	×	×	TC (しゃがみ弱®→)
ウンドキック	しゃがみ強8			29								×	10 (0170-7400-7
ンドスタンプ	ジャンプ弱®	4	12		40	立	上	9(5)	0	×	×		
イドチョップ	ジャンプ中®	5	3		80	立	上	13	(4)	×	×	×	
リアルチョッブ	ジャンプ強®	8	3		140(80)	立	上	15	7	×	×	×	
ライングニー	ジャンプ弱化	4	着地まで		60	立	上	7	0	×	×	×	
ールキック	ジャンプ中8	9	3		90	立	F	11	(4)	×	×	×	
			4		120	立	F	15	(7)	×	×	×	
ロップキック	ジャンプ強®	8					1	11	(8)	×	×	×	※後方ジャンプ時は不可。※ヒット時は13
ライングクロスチョップ	※ジャンプ中♥要素+強®	10	11	₩24	120	立	T						WDC/27 1.5 5 M/00/1003 WC 5 1 M/00 10
ンドスタンプ	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	0	×	×	×	
を回す	パーソナルアクション				0	×	×	0	別表参照	×	×	×	
ディースラム	投げ	2	1	#21	140	×	×	17	00		×	×	※投げ失敗時の数値
職技・特殊技	120	-	<u> </u>								•		
	T T		4040	TECHT	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケブロ	SAゲージ	SAC	備者
名	コマンド	発生	持続	硬直					12	/8	000	×	M-2
ラッシュチョップ(弱)	▼★⇒ +弱®	11	2	17	120	立・屈	Ŀ	7					
	非恤申 +中®	15	3	19	130	立・屈	上	9	10	/8		0	
/フッシュチョップ (砕)			3 4	19	130 140	立・屈立・屈	上上	15	10	/8		0	
フラッシュチョップ(強)	●★★十強®	19	4	17	140	立・屈	Ŀ						
フラッシュチョップ(強) フラッシュチョップ(EX)	季金⇒ +強® 季金⇒ +® (同時押し)	19 9	4 2·2	17 15	140 100+100	立・屈立・屈	上上	15 11+3	(B) ×	/8		0	ゲージ増加の③は、掴みの部分
フラッシュチョップ(強) フラッシュチョップ(EX) 「ワーポム(弱)	専会申 +強® 専会申 +® (問時押し) 申会事 食◆+弱®	19 9 6	4 2 · 2 2	17 15 35	140 100+100 160	立・屈 立・屈 ×	上 上 ×	15 11+3 19	(g) × (4+(l)	/8		0 0 ×	
アラッシュチョップ (中) アラッシュチョップ (強) アラッシュチョップ (EX) パワーボム (弱) パワーボム (中)	季金申 +強迫 季金申 +節 (同時押し) 参金手金 +弱迫 参金手金 +中心	19 9 6 7	4 2·2 2 2	17 15 35 41	140 100+100 160 180	立・屈 立・屈 × ×	上 上 ×	15 11+3 19 19	(g) × (4+1) (4+1)	/8		0 0 × ×	ゲージ増加の④は、掴みの部分
フラッシュチョップ(強) フラッシュチョップ(EX) 「ワーポム(弱)	李仙中十強的 李仙中十便(同時押し) 中仙等命也十弱的 中仙等命也十中的 中仙等命也十进的	19 9 6 7 8	2 · 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44	140 100+100 160 180 200	立・屈 立・屈 × ×	± × × ×	15 11+3 19 19 19	(2) × (4+1) (4+1) (4+1)	/8		0 0 × × ×	ゲージ増加の④は、 掴みの部分 ゲージ増加の④は、 掴みの部分
7ラッシュチョップ (強) 7ラッシュチョップ (EX) (ワーボム (弱) (ワーボム (中) (ワーボム (強)	季金申 +強迫 季金申 +節 (同時押し) 参金手金 +弱迫 参金手金 +中心	19 9 6 7	4 2·2 2 2	17 15 35 41	140 100+100 160 180	立・屈 立・屈 × ×	上 上 ×	15 11+3 19 19 19 19	(8) × (4+1) (4+1) (4+1) (4+1)	/8		O	ゲージ増加の④は、掴みの部分 ゲージ増加の④は、掴みの部分 ゲージ増加の④は、掴みの部分
アラッシュチョップ (強) アラッシュチョップ (EX) (ワーボム (弱) (ワーボム (中) (マーボム (強) (ックドロップ (弱)	等性中・強迫 等性中・便 (同時押し) 申性・事態を中・弱胞 申性・中心 申性・中心 申性・神経・中心 申性・神経・神経・神性・神性・神性・神性・神性・神性・神性・神性・神性・神性・神性・神性・神性・	19 9 6 7 8	4 2·2 2 2 2 2	17 15 35 41 44	140 100+100 160 180 200	立・屈 立・屈 × ×	± × × ×	15 11+3 19 19 19	(8) × (8+1) (8+1) (8+1) (8+1) (8+1)	/8		O O X X X X X X X X	ゲージ増加の3は、掴みの部分 ゲージ増加の3は、掴みの部分 ゲージ増加の3は、掴みの部分 ゲージ増加の3は、掴みの部分
7ラッシュチョップ(強) 7ラッシュチョップ(EX) (ワーボム(朝) (ワーボム(独) (ワーボム(強) (マクドロップ(嗣) (ックドロップ(中)	等值申十強節 等值申十節 (同時押し) 申值等數值十弱節 申值等數值十四節 申值等數值十强節 申值等數值十强節 申值等數值十强節 申值等數值十四節 (背面)	19 9 6 7 8 6 7	4 2·2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35	140 100+100 160 180 200 180 200	立・屈 立・屈 × × × ×	± × × ×	15 11+3 19 19 19 19	(8) × (4+1) (4+1) (4+1) (4+1)	/8		O	ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分
アラッシュチョップ (強) アラッシュチョップ (EX) (ワーボム (朝) (ワーボム (中) (ワーボム (強) (ックドロップ (明) (ックドロップ (中) (ックドロップ (中)	事會中一強節 事會中一節 (同時押し) 中有事命中一時節 中有事命中一時節 中有事命中一時節 中有事命中一時節 中有事命中一時節 中有事命中一時節 中有事命中一時節 日面 日面 日面 日面 日面 日面 日面 日面 日面 日面	19 9 6 7 8 6 7 8	2 2 2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44	140 100+100 160 180 200 180 200 230	立・屈 立・屈 × × × × ×	*** *** *** *** *** ** ** ** *	15 11+3 19 19 19 21 21 21	(b) X (d+1) (d+1) (d+1) (d+1) (d+1) (d+1)	/8		O O X X X X X X X X	ゲージ増加の3は、掴みの部分 ゲージ増加の3は、掴みの部分 ゲージ増加の3は、掴みの部分 ゲージ増加の3は、掴みの部分
プラッシュチョップ (強) プラッシュチョップ (EX) プローボム (朝) プローボム (中) プローボム (強) マックドロップ (朝) マックドロップ (中) マックドロップ (強) アニースマッシュ (弱)	李台中十签例 李台中中伊(同時刊し) 中台于中午等例 中台于中午等例 中台于中午等例 中台于中午等例 中台于中午等例 中台于中午等例 中台于中午等例 中台于中午等例 中台于中午等例 中台干净中干等例	19 9 6 7 8 6 7 8	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44 35	140 100+100 160 180 200 180 200 230 120	立・屈 立・屈 × × × × × ×	*** *** *** *** *** ** ** ** *	15 11+3 19 19 19 21 21 21	(b) × (4+0) (4+0) (4+0) (4+0) (4+0) (4+0) (4+0) (4+0)	/8		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分 ゲージ増加の4は、関連の部分
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) ワーボム (朝) ワーボム (中) ワーボム (明) マクドロップ (明) マクドロップ (明) マクドロップ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (中)	李春中十學的 李春中十學(同時押し) 李春年中華十學的 李春年中華中學 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的	19 9 6 7 8 6 7 8 6	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 2 6	17 15 35 41 44 35 41 44 35 35 34	140 100+100 160 180 200 180 200 230 120	立・屈 立・屈 × × × × × × × ×	*** *** *** *** ** ** ** ** **	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15	(b) × (c)+(1) (c)+(1) (c)+(1) (c)+(1) (c)+(1) (c)+(2) (c)+(2) (c)+(2) (c)+(2)	/8		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ推加の名は、理みの部分 ゲージ推加の名は、踏みの部分 ゲージ推加の名は、踏みの部分 ゲージ推加の名は、踏みの部分 ゲージ推加の名は、踏みの部分 ゲージ推加の名は、踏みの部分 ゲージ推加の名は、踏みの部分
デッシュチョップ (強) デラッシュチョップ (EX) (ワーボム (朝) (ワーボム (中) (ワーボム (学) (マクドロップ (特) (マクドロップ (特) (マクドロップ (報) アニースマッシュ (報) アニースマッシュ (強) アニースマッシュ (強)	事會中一整色 事會中一便 同時押し) 中會事會中一學 即 中會事會中一學 即 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 10	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33	140 100+100 160 180 200 180 200 230 230 120 135	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	± × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15	(b) × (c)+(1) (c)+	/8		O	ゲージ型10の(4は、 類みの総分 ゲージ型10の(4は、 類みの総分 ゲージ型10の(4は、 類みの総分 ゲージ型10の(4は、 類みの総分 ゲージ型10の(4は、 類みの総分 ゲージ型10の(4は、 類みの総分
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) ワーボム (朝) ワーボム (明) ワーボム (明) (ツードロップ (朝) (ックドロップ (中) (ックドロップ (明) アニースマッシュ (朝) アニースマッシュ (神) アニースマッシュ (強)	李春中十學的 李春中十學(同時押し) 李春年中華十學的 李春年中華中學 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 第四 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的 李春年中學的	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 10	17 15 35 41 44 35 41 44 35 41 44 35 34 33	140 100+100 160 180 200 180 200 230 120 135 150	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	± ± × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	15 11+3 19 19 19 21 21 21 15 15 15	(b) × (c)+(1) (d)+(1) (d)+(1) (d)+(1) (d)+(2) (d)+	/8 /16		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分 ゲージ推加の名は、理かの部分
デッシュチョップ (強) デッシュチョップ (EX) (ワーボム (報) (ワーボム (中) (ワーボム (中) (ツクドロップ (報) (ツクドロップ (報) (ツクドロップ (報) (アニスマッシュ (報) (アニスマッシュ (中) (アニスマッシュ (性) (アニスマッシュ (性)	事會中一整色 事會中一便 同時押し) 中會事會中一學 即 中會事會中一學 即 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中會事會中一學 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面 中等會十四 門面	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 10 10 12 17 2	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 *19	140 100+100 160 180 200 180 200 230 120 135 150 190	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × ×	± ± × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	15 11+3 19 19 21 21 21 15 15 15	(b) X (d+0) (/8 /16		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ類50の(は、 28かの総分 ゲージ数50の(は、 28かの総分 ゲージ数50の(は、 28かの総分 サージ数50の(は、 28かの総分 ・ 2000の(は 38かの総分
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) (ツードロップ (明) (ックドロップ (明) (ックドロップ (明) (ックドロップ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (田) アニースマッシュ (田)	事業中・設計 事業中・設計 事業中・設計 事業中・計画 同時押し 申集申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 10 10 12 17 2	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 *19	140 100+100 160 180 200 180 200 230 120 135 150	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	± ± × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	15 11+3 19 19 19 21 21 21 15 15 15	(b) × (c)+(1) (d)+(1) (d)+(1) (d)+(1) (d)+(2) (d)+	/8 /16		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ推加の4は、2種かの部分 ・・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ブラッシエョップ (強) ブラッシエョップ (EX) (ワーボム (領) (ワーボム (中) (ワーボム (中) (マクドロップ (領) (マクドロップ (明) (マクドロップ (現) (アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (強) アニースマッシュ (EX) アスタンピート (領)	● 4 年 十 ※ ※ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 8 3 3 23	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 10 12 17 2	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 **19	140 100+100 160 180 200 180 200 230 120 120 135 150 190 140	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × × ×	± ± × × × × × × × × × × × ± ± ±	15 11+3 19 19 19 21 21 21 15 15 15 19	(b) × (a+d) (/8 /16 /8 /8		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ類50の(は、 28かの総分 ゲージ数50の(は、 28かの総分 ゲージ数50の(は、 28かの総分 サージ数50の(は、 28かの総分 ・ 2000の(は 38かの総分
ラッシュチョップ (強) プラシュチョップ (EX) (ワーボム (領) (ワーボム (領) (ワーボム (領) (ワーボム (強) (ックドロップ (領) (ックドロップ (領) (ックドロップ (領) アデースマッシュ (研) アデースマッシュ (所) アデースマッシュ (EX) アデースマッシュ (EX) アデースマッシュ (FX)	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 3 23 23 25	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 112 17 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 **19	140 100+100 180 180 200 180 200 230 120 135 150 190 120 140	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × × × ×	*** *** *** *** ** ** ** ** **	15 11+3 19 19 19 21 21 21 5 15 15 15 11 11	(b) X (d+1) (/8 /16 /8 /8 /8		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ推加の4は、2種かの部分 ・・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ドラッシュチョップ (強) ドラッシュチョップ (EX) ドワーポム (領) ドワーポム (領) ドワーポム (独) ドックドロップ (物) ドックドロップ (物) ドックドロップ (物) アアニースマッシュ (領) アアニースマッシュ (領) アアニースマッシュ (アアニースマッシュ (アアニースマッシュ (アアニースマッシュ (アアニースマッシュ (アアスタンピート (領) アアスタンピート (領)	● 4 + 1 ※ 2	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 8 6 7 8 3 23 25 26	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 12 17 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 **19 **19	140 100+100 180 200 180 200 230 120 135 150 120 120 140 160 180	立・届 立・屈 × × × × × × × × × × × × ×	*** *** *** *** ** ** ** ** **	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15 15 15 11 11 11	(B) X (A) +(D) (A) +(/8 /16 /8 /8 /8		O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ類50の(は、 28かの総分 ゲージ数50の(は、 28かの総分 ゲージ数50の(は、 28かの総分 サージ数50の(は、 28かの総分 サージ数50の(は 28かの総分 サンジ数50の(は 28かの総分 サンジ数50の(は 28かの総分 サンジ数50の(は 28かの総分 サンジ数50の(は 28かのと)
ラッシュチョップ (強) プラッシュチョップ (EX) (プーポム (領) (プーポム (領) (プーポム (強) (ジタドロップ (特) (ジタドロップ (特) (ジタドロップ (特) (ジタドロップ (特) (ブアニースマッシュ (領) アアニースマッシュ (区) アアニースマッシュ (EX) アアニースマッシュ (ドウ・アアネッシェ) (アアスタンビート (特) アアスタンビート (特)	●4★・設計 ●4★・売 (別門中し) ◆4★・中・日 (別門中し) ◆4★・中・中・ ◆4★・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 3 23 25 26 26	4 2·2 2 2 2 2 2 2 6 10 17 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 *19 *19	140 100+100 180 180 200 180 200 120 135 150 190 120 136 180 190 120 137 140 160 180	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × × × ×	± ± × × × × × × × × × × ± ± ± ± ±	15 11+3 19 19 19 21 21 21 5 15 15 19 11 11 11 11	(B) X (A+1)	/8 /16 /8 /8 /8 /8		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 サージを取り到424 類地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能
デッシュチョップ (強) デラッシュチョップ (EX) パワーボム (明) パワーボム (明) パワーボム (明) パク・ドロップ (明) パック・ドロップ (明) パック・ドロップ (明) パック・ドロップ (明) アアニースマッシュ (明) アアニースマッシュ (明) アアニースマッシュ (田) アアニースマッシュ (田)	●40+※※ ●40+※・「部門中」 ●40+※・「部門・ ●40・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 15	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 10 12 17 2 2 2 2 17 17	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 **19 **19 **19	140 100+100 180 180 200 180 200 230 120 135 150 190 120 140 160 180 100 120	立・屈 立・屈 × × × × × × × × 立 立 立 立 立 立 立 立 ・ に を た に を に を に を に を に を に を に を に を に	*** *** *** *** ** ** ** ** **	15 11+3 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 11 11 11 13 13	(B) X (S+II) (S	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型が0.74は、理かの部分 サージ型が0.74は、理かの部分 サンジが1.74は、理かの部分 サンジが1.74は、理かの部分 サンジが1.74は、理かの部分 サンジが1.74は、理かの部分 サンジが1.74は、理かの部分 サンジが1.74は、アングが1.7
ラッシュチョップ (強) デッシュチョップ (EX) (フーボム (例) (フーボム (例) (フーボム (例) (フーボム (例) (フーボム (例) (フクドロップ (例) (フクドロップ (例) (フクドロップ (例) (アニースマッシュ (例) (アニースマッシュ (例) (アニースマッシュ (例) (アスタンビート (例)	●4★・設計 ●4★・売 (別門中し) ◆4★・中・日 (別門中し) ◆4★・中・中・ ◆4★・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 3 23 25 26 26	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 12 17 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 **19 **19 **19 **19	140 100+100 180 180 200 180 200 230 120 135 150 190 140 160 180 100 120 140	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × × × × ×	± ± × × × × × × × × × × ± ± ± ± ± ± ±	15 11+3 19 19 19 21 21 21 15 15 15 11 11 11 11 13 15 17	(B) X (A+11) (B+11) (B+11) (B+11) (B+11) (B+12) (B	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 ゲージ型加の(4は、類かの能分 サージを取り到424 類地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能 半空室の到424 対地際SAキャンセル可能
ラッシュチョップ (強) プラッシュチョップ (EX) (プーポム (領) (プーポム (領) (プーポム (領) (プーポム (強) (ックドロップ (特) (ックドロップ (特) (ックドロップ (特) (アクドロップ (第) (アクドロップ (第) (アクドロップ (第) (アアースマッシュ (報) アアースマッシュ (EX) アアースマッシュ (EX) アアスタンビート (中) アアスタンビート (田) アアスタンビート (EX) (ラッシュエルボー (領) (ラッシュエルボー (領)	●4★・設計 ◆4★・売 (回門押し) ◆4★・中心・日本・日本・日本・日本・日本・日本・日本・日本・日本・日本・日本・日本・日本・	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 3 23 25 26 26 26 15 18	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 10 12 17 2 2 2 2 17 17	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 **19 **19 **19 **19	140 100+100 180 180 200 180 200 230 120 135 150 190 120 140 160 180 100 120	立・屈 立・屈 × × × × × × × × 立 立 立 立 立 立 立 立 ・ に を た に を に を に を に を に を に を に を に を に	*** *** *** *** ** ** ** ** **	15 11+3 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 11 11 11 13 13	(B) X (A+1)	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型が0.04は、理かの総分 サージ型が0.04は、理かの総分 サージ型が0.04は、理かの総分 サージが1.00 単型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サンド、プロッキング時は17 幸ヒット、プロッキング時は17
ドラッシュチョップ (強) ドラッシュチョップ (EX) ドワーポム (例) ドワーポム (例) ドワーポム (独) ドックドロップ (物) ドックドロップ (物) ドックドロップ (物) ドックドロップ (物) ドアニースマッシュ (強) ドアニースマッシュ (強) ドアニースマッシュ (所) ドアステンビート (領) ドアステンビート (領) ドアスタンビート (領) ドアスタンビート (日) ドラッシュエルボー (領) ドラッシュエルボー (領)	●40+分割申 ●40+中の [1979]レ ●40+中の [1970] ●40+中の [1970] ●40+中の [1970] ●40+中の [1970] ●40+中の [1970] ●40+中の [1970] ●40+分割 [1970] ●50+中の ●	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 8 23 23 25 26 26 26 18 20 9 9 5	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 10 12 17 2 2 2 2 2 10 10 11 17 2 2 2 1 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 1	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 *19 *19 *19 *17 *23 *23	140 100+100 180 180 200 180 200 230 120 135 150 150 140 160 180 100 120 140 80+80	立・組 × × × × × × × × × × × × ×	± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	15 11+3 19 19 19 21 21 21 15 15 15 11 11 11 11 13 15 17	(B) X (A+11) (B+11) (B+11) (B+11) (B+11) (B+12) (B	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ類50の(は、 類かの総分 ゲージ期50の(は、 類かの総分 ゲージ期50の(は、 類かの総分 ゲージ期50の(は、 類かの総分 サージを取り到624 類地際SAキャンセル可能 中空室り到624 類地際SAキャンセル可能 中空室り到624 類地際SAキャンセル可能 中空室り到624 類地際SAキャンセル可能 中空をり到624 類地際SAキャンセル可能 中空をり到624 類地際SAキャンセル可能 中でをした。ゲージでは、大きないのでは、「数かの総分 中で、ゲージでは、アージでは、「数かの総分 中で、「カー・ジャング等は17
ラッシュチョップ (強) プラッシュチョップ (EX) (プーポム (領) (プーポム (領) (プーポム (領) (プラドロップ (中) (ックドロップ (中) (ックドロップ (中) (ックドロップ (国) アデニスマッシュ (中) アデニスマッシュ (中) アデニスマッシュ (中) アデースマッシュ (中) アデースマッシュ (中) アデースマッシュ (中) アデースマッシュ (中) アデースマッシュ (中) アア・スマッシュ (中) アフ・スマッシュ (中) アフ・ステッシュ (中) アラッシュ エルボー (領) メレイラ (知)	●4★・設計 ◆4★・売 (回門押し) ◆4★・中心・中心・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 10 12 17 2 2 2 2 6 6 10 11 17 2 2 2 1 10 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1	17 15 35 41 44 35 41 44 35 34 33 34 **19 **19 **19 **19 **23 **23 23 88	140 100+100 180 180 180 200 180 200 200 230 120 135 150 190 120 140 160 180 100 120 140 80+80	立・屈 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	*** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** **	115 11+3 19 19 19 21 21 21 15 15 15 11 11 11 11 13 13 15 17 7+11 15	(B) X (D+10) (D+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型が0.04は、理かの総分 サージ型が0.04は、理かの総分 サージ型が0.04は、理かの総分 サージが1.00 単型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サ型型の対は24 重地際5Aキャンセル可能 サンド、プロッキング時は17 幸ヒット、プロッキング時は17
ドラッシュチョップ (強) ドラッシュチョップ (EX) ドワーポム (例) ドワーポム (例) ドワーポム (独) ドマクドロップ (特) ドマクドロップ (物) ドマクドロップ (物) ドアニースマッシュ (強) ドアニースマッシュ (地) ドアニースマッシュ (ドア・アンドート (物) ドアスタンピート (物) ドアスタンピート (地) ドアスタンピート (地) ドラッシュエルボー (領) ドラッシュエルボー (領) ドラッシュエルボー (領) ドラッシュエルボー (領)	●40+分泌 ●40+0・1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●52×4+砂砂 ●52×4+砂 ●	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 3 23 25 26 26 26 115 18 20 9 • 5 20 22	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 117 2 2 2 2 2 1 10 17 2 2 2 1 17 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	17 15 35 41 44 44 35 41 44 43 35 34 31 **19 **19 **19 17 **23 23 **23	140 100+100 180 180 200 180 200 230 120 135 150 190 120 140 160 180 100 120 140 160 160 160	立・屈 立・屈 × × × × × × × × × ×	*** ** ** ** ** ** ** ** ** *	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15 15 15 19 11 11 11 13 13 15 17 7+11 15	(B) X (A+D)	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8		X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ相加の4は、理かの総分 サージ相加の4は、理かの総分 サージ相加の4は、理かの総分 中空面の前は24 無地原SAキャンセル可能 中空面の前は24 単地原数の様と 現地の部分
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) (フーボム (税) (フーボム (税) (フーボム (税) (フードム (税) (フクドロップ (税) (フクドロップ (税) (フクドロップ (税) (アニースマッシュ (税	●44+協門 ◆44+他・他の同時にし ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆52+4・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 160 180 180 200 200 200 200 120 120 135 150 120 140 160 160 180 80+80 160 160 160	立・屈 立・屈 × × × × × × × ×	** ** ** ** ** ** ** ** ** **	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15 15 15 19 11 11 11 11 13 13 13 15 17 7+11 15 15	(B) X (4+10) (4+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	199 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) (フーボム (税) (フーボム (税) (フーボム (税) (フードム (税) (フクドロップ (税) (フクドロップ (税) (フクドロップ (税) (アニースマッシュ (税	●40+分泌 ●40+0・1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●400+1砂戸 ●52×4+砂砂 ●52×4+砂 ●	19 9 6 7 8 6 7 8 6 7 8 6 7 8 3 23 25 26 26 26 115 18 20 9 • 5 20 22	4 2·2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 117 2 2 2 2 2 1 10 17 2 2 2 1 17 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	17 15 35 41 44 44 35 41 44 43 35 34 31 **19 **19 **19 17 **23 23 **23	140 100-100 180 180 200 180 200 180 200 180 200 120 120 135 150 190 140 160 180 180 180 180 180 180 180 180 180 18	立・屈 立・屈 × × × × × × × ×	L	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15 15 19 11 11 11 13 15 17 7+11 15 15 17 7+	(B) X (A+d)	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ型加の4は、理かの総分 ゲージ相加の4は、理かの総分 サージ相加の4は、理かの総分 サージ相加の4は、理かの総分 中空面の前は24 無地原SAキャンセル可能 中空面の前は24 単地原数の様と 現地の部分
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) ワーボム (例) ワーボム (例) ワーボム (例) ワーボム (例) アニースマッシュ (例) アニースマッシュ (例) アニースマッシュ (例) アニースマッシュ (例) アニースマッシュ (例) アニースマッシュ (例) アニースマッシュ (例) アニースマッシュ (所) アニースマッシュ (所) アスタンビート (例) アスタンビート (例)	●44+協門 ◆44+他・他の同時にし ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆52+4・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 100+100 180 180 200 200 200 200 120 120 130 180 180 180 180 180 180 180 180 180 18	立・届 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	L	15 11+3 19 19 21 21 21 21 21 5 15 15 15 19 11 11 11 11 13 13 15 17 7+1 15 15 17 7+	(B) X (A+10) (A+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシュチョップ (猫) ラッシュチョップ (EX) ワーボム (研) ワーボム (研) ワーボム (研) ワーボム (研) アーボム (オ) アーボム (オ) アーボン (オ) アーズー (オ)	●44+協門 ◆44+他・他の同時にし ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆52+4・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100-100 180 180 200 180 200 180 200 180 200 120 120 135 150 190 140 160 180 180 180 180 180 180 180 180 180 18	立・屈 立・屈 × × × × × × × ×	L	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15 15 19 11 11 11 13 15 17 7+11 15 15 17 7+	(B) X (A+d)	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (強) ックドロップ (明) ックドロップ (領) アニースマッシュ (研) アニースマッシュ (研) アニースマッシュ (特) アニースマッシュ (特) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アスタンピート (明) アスタンピート (明) アスタンピート (明) アスタンピート (所) アンタンエルボー (明) ラッシュエルボー (明) ラッシュエルボー (特) アンタンエルボー (所) アンタンエルボー (所) アンタンエルボー (所) アンタンエルボー (所)	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 186 180 200 180 200 200 200 200 200 120 200 120 120 12	立・組 文・ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※	L	15 11+3 19 19 21 21 21 21 21 5 15 15 15 19 11 11 11 11 13 13 15 17 7+1 15 15 17 7+	(B) X (A+10) (A+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシェチョップ (強) ラッシェチョップ (EX) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (1) フーボム (1) フーボム (1) アース・フージー (1) アース・フーン (1)	●44+協門 ◆44+他・他の同時にし ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆46+4・田砂・ ◆52+4・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・ ◆72+1 ・田砂・	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 100+100 100+100 100-100 100 100 100 100 100 100 100	立・屈 立・屈 × × × × × × × × ×	L	15 11+3 19 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 17 11 11 11 13 15 17 7+11 15 7+ 7+ 7+ 7+	(B) X (A+10) (A+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシェチョップ (強) ラッシェチョップ (EX) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) アーボム (強) ックドロップ (明) ックドロップ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (所) アニースマッシュ (所) アニースマッシュ (ドル) アニースマッシュ (ドル) アニースマッシュ (ドル) アスタンピート (明)	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100 100 100 100 100 100 100 100 100	立・屋 文・屋 × × × × × × × × × × × × ×	** ** ** ** ** ** ** ** ** **	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15 15 15 19 11 11 11 13 15 15 17 7+11 15 15 17 7+17 7+7 7-7 7+4 5+	(B) X (3+41) (3+41) (3+41) (3+41) (3+42) (3+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシュチョップ (猫) ラッシュチョップ (EX) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) アーボム (別) アーボス (別) アーボス (別) アードン (別) アードン (別) アードン (別) アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・ア	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 180 180 180 180 180 200 180 200 220 120 135 185	立・屋 ・	L	15 11+3 19 19 19 21 21 21 21 15 15 15 15 17 7+ 7+ 7+ 5+	(B) X (4-41) (4-	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシュチョップ (猫) ラッシュチョップ (EX) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) アーボム (別) アーボス (別) アーボス (別) アードン (別) アードン (別) アードン (別) アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・ア	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100	立・屋 ・	** ** ** ** ** ** ** ** ** **	15 11+3 19+3 19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-1	(B) X (S+4T) (S+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (強) ックドロップ (明) ックドロップ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (特) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (明)	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 7 8 6 6 7 8 6 7 8 8 3 23 25 26 26 26 26 15 18 20 9 - 7 8 23 25 26 26 26 26 26 26 27 27 28 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 100 1177 2 2 2 2 2 1 1 1 6 · 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 180 180 180 180 180 200 180 200 220 120 135 185	立・屋 ・	L	15 11+3 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 15 17 11 11 11 11 11 15 15 17 7+1 15 5+ 5+ 5+	(B) X (4-41) (4-	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 2歳みの総分 ・空室の別は24 型地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 型地駅Aキャンゼル可能 ・空室の別は24 型地駅の26 型・デージ型が18 国外の総分 ・岩型板の26 ゲージ型型の34は、 3歳みの総分
ラッシェチョップ (猫) ラッシェチョップ (EX) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (中) フーボム (中) フーボム (1) フーボム (1) フーボム (1) アース・フード フーボム (1) アース・フード アース・マッシュ (明) アース・アース・マッシュ (明) アース・マッシュ (明) アース・アース・アース・アース・アース・アース・アース・アース・アース・アース・	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 9 6 6 7 7 8 6 6 7 7 8 6 6 7 7 8 8 6 6 7 7 8 8 6 6 7 7 8 8 7 8 8 7 8 8 7 8 8 7 8 8 8 8	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 10 117 17 2 2 2 2 2 10 10 117 17 2 2 2 2 2 3 10 117 117 117 117 117 117 117 117 117	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 180 180 180 180 180 200 180 200 220 120 135 185	立・屋 ・	** ** ** ** ** ** ** ** ** **	15 11+3 19+3 19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-1	(B) X (S+4T) (S+	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8	128 (1)	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 2歳みの総分 ・空室の別は24 型地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 型地駅Aキャンゼル可能 ・空室の別は24 型地駅の26 型・デージ型が18 国外の総分 ・岩型板の26 ゲージ型型の34は、 3歳みの総分
ラッシュチョップ (強) ラッシュチョップ (EX) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (明) フーボム (例) フーボム (例) フーボム (例) アース・フージー (例) アニースマッシュ (研) アニースマッシュ (研) アニースマッシュ (研) アニースマッシュ (研) アニースマッシュ (所) アスタンビート (例) アスタンビート (例) アスタンビート (所) アンタンエルボー (研) ラッシュエルボー (研) フッシュエルボー (所) アメランドイラルDOT (例) イバーボム (評価) 関目 関目 関目	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 8 8 6 7 7 8 8 6 7 7 8 3 23 23 25 26 15 18 20 20 22 24 52	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100 100 100 100 100 100 100 100 100	立・屋 立・屋 × × × × × × × × × × × × ×	L L X X X X X X X X	115 11+3 11+3 119 119 119 119 121 21 21 15 15 15 15 17 11 11 11 11 15 15 17 7+11 15 15 17 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 5+ 5+ 5+ 5+	(B) X (S)+(I)	/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地駅Aキャンボールでは、 中で変の別は24 割地の必然 中で変加が24 割かの総分 中で変加が24 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
ラッシェチョップ (器) ラッシェチョップ (EX) フーボム (明) アースマッシュ (明) アニースマッシュ (明)	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 9 6 6 7 7 8 6 6 7 7 8 6 6 7 7 8 8 6 6 7 7 8 8 6 6 7 7 8 8 3 3 23 25 26 26 15 5 26 5 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 6 6 10 112 177 2 2 2 2 2 1 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100+100 180 180 180 180 180 200 180 200 220 220 120 135 180 120 136 180	立・	L L X X X X X X X X	15 11+3 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 15 17 11 11 11 11 11 15 15 7+ 7+ 7+ 7+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+	(B) X (C)+4(D) (C)+4(/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 2歳みの総分 ・空室の別は24 型地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 関地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 型地駅の34は、 3歳みの総分 ・岩型後の影響 ゲージ増加の34は、 3歳みの総分
ラッシェチョップ (強) ラッシェチョップ (EX) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (知) ワーボム (知) アースフ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (知) アニースマッシュ (知) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アスタンピート (明)	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 8 8 6 7 7 8 8 6 7 7 8 3 23 23 25 26 15 18 20 20 22 24 52 22 24 52	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100 100 100 100 100 100 100 100 100	立・曜 ・	L L X X X X X X X X	15 11+3 19+3 19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-1	(g) X (g) 4(1) (g) 4(/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の4は、 2歳みの総分 ・空室の別は24 型地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 関地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 型地駅の34は、 3歳みの総分 ・岩型後の影響 ゲージ増加の34は、 3歳みの総分
ラッシェチョップ (強) ラッシェチョップ (EX) ワーボム (朝) ワーボム (朝) ワーボム (朝) ワーボム (朝) ワーボム (神) ワーボム (独) ックトロップ (明) ックトロップ (明) アニースマッシュ (朝) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (ド) アスタンピート (明) アスタン	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 7 8 6 7 7 8 6 7 7 8 3 3 23 25 26 26 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2:2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 10 112 177 2 2 2 2 2 1 3 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 43 35 34 41 49 41 49 41 49 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41	140 100+100 180 180 180 180 180 180 200 180 200 180 200 120 135 155 136	立・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	L	15 11+3 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 15 17 11 11 11 11 15 15 7+1 7+ 7+ 7+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+	(B) X (C)+4(D) (C)+4(/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 ゲージ型加の(4は、類かの総分 サージ型加の(4は、類かの総分 サージ型加の(4は、類かの総分 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中で室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中で室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 中で室の別は24 対域の18 類かの総分 中間で級の配合 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間で級の配合 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間で級の配合 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間で級の配合 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間を600間 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間を600間 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間を600世 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間を600世 ゲージ増加の24は、類かの総分 中間を600世 ゲージ増加の4は、類かの総分 中間を600世 ゲージ増加の24は、類かの総分 中間を600世 ゲージ増加の24は、類かの総分 中間を600世 ゲージ増加の24は、類かの総分 中間を600世 ゲージを600世 ゲージを6
ラッシュチョップ (第) ラッシュチョップ (区) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) ワーボム (明) アーボム (明) アーボム (明) アーボム (明) アーボム (明) アーボン (明) アーボン (明) アーボン (明) アーズーマッシュ (明)	● 4 ★ + 1 ※ 2	19 9 6 7 8 8 6 7 7 8 8 6 7 7 8 3 23 23 25 26 15 18 20 20 22 24 52 22 24 52	4 2 · 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	17 15 35 41 44 35 41 44 33 34 39 *19 *19 *19 *23 *23 *28 *8 *8	140 100 100 180 200 200 200 200 200 200 200 200 200 2	立・曜 ・	** ** ** ** ** ** ** ** ** **	155 11+3 19 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 19 11 11 11 11 15 15 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+	(g) X (g) 4(f) (g) 4(/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	ゲージ推動の名は、 2番のの部分 ゲージ推動の名は、 2種のの部分 サージ推動の名は、 2種のの部分 サージ推動の名は、 2種のの部分 ・ 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ラッシェチョップ (強) ラッシェチョップ (EX) ワーボム (朝) ワーボム (朝) ワーボム (朝) ワーボム (朝) ワーボム (独) ックトロップ (明) ックトロップ (明) アニースマッシュ (朝) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (明) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アニースマッシュ (ド) アスタンピート (明)	● 4 ★ + 予 ※ か * * * * * * * * * * * * * * * * * *	19 9 6 7 7 8 6 7 7 8 6 7 7 8 3 3 23 25 26 26 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2:2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 10 112 177 2 2 2 2 2 1 3 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 43 35 34 41 49 41 49 41 49 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41	140 100+100 180 180 180 180 180 180 200 180 200 180 200 120 135 155 136	立・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	L	15 11+3 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 19 11 11 11 11 11 11 15 15 15 15 15 15 17 7+ 11 15 15 15 15 15 15 15 17 7+ 11 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	(B) X (4)+4(1) (4)+4(/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /16	96 (2)	O	ゲージ型加の4は、 類かの総分 ・空室の別は24 類地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 素地駅SAキャンゼル可能 ・空室の別は24 素地駅の場合 ・空室の別は24 素地駅の影分 ・岩池板の影響 ゲージ増加の4は、 類かの影分 ・岩池板の影響 ゲージ増加の4は、類かの影分 ・岩池板の影響 ゲージ増加の4は、 類かの影分 ・岩池板の影響 ゲージ増加の4は、 類かの影分 ・岩池板の影響 ゲージ増加の4は、 類かの影分 ・岩池板の影響 ゲージ増加の4は、 類かの影分 ・岩池板の影響があるが表地があるがあるが表地があるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるが
ラッシュチョップ (強) プラッシュチョップ (EX) (プーポム (領) (プーポム (領) (プーポム (領) (プーポム (強) (ックドロップ (特) (ックドロップ (特) (ックドロップ (特) (アクドロップ (第) (アクドロップ (第) (アクドロップ (第) (アアースマッシュ (報) アアースマッシュ (EX) アアースマッシュ (EX) アアスタンビート (中) アアスタンビート (田) アアスタンビート (EX) (ラッシュエルボー (領) (ラッシュエルボー (領)	● 4 ★ + 1 ※ 2 ※ 1 ※ 4 ★ + 1 ※ 2 ※ 1 ※ 1 ※ 1 ※ 1 ※ 1 ※ 1 ※ 1 ※ 1 ※	19 9 6 7 7 8 6 7 7 8 6 7 7 8 3 3 23 25 26 26 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	4 2:2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 10 112 177 2 2 2 2 2 1 3 3 3 3 3 3 3	17 15 35 41 44 35 41 44 43 35 34 41 49 41 49 41 49 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41 41	140 100 100 180 200 200 200 200 200 200 200 200 200 2	立・曜 ・	** ** ** ** ** ** ** ** ** **	155 11+3 19 19 19 19 19 21 21 21 15 15 15 19 11 11 11 11 15 15 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 7+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+ 5+	(g) X (g) 4(f) (g) 4(/8 /16 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /16		O	ゲージ推動の名は、 2番のの部分 ゲージ推動の名は、 2種のの部分 サージ推動の名は、 2種のの部分 サージ推動の名は、 2種のの部分 ・ 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

通常技・特殊技													
機帯段・神珠段 技名	コマンド	発生	持続	硬值	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
比歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	近距離立ち部(例)	3	2	6	20	立・屈	上・下	3	1	0	0	0	TC (→立ち弱®)
理門頂肘(りもんちょうちゅう)	近距離立ち中原	4	3	7	60	立・屈	Ŀ	5	4	×	0	0	TC (→立ち強®)
性(1)(対していりょうりゅう) 挑鎖(ちょうりょう)	近距離立ち強®	6	3 · 3	13	40+60	立・屈	£	7+7	B+(1)	×	0+×	0+×	
推算(すいしょう)	遠距離立ち弱®	4	2	9	20	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	遠距離立ち中®	5	4	12	50	立・屈	£	5	4	×	×	×	TC (→立ち強®)
が口頂的(かいもんりょうりゅう) 簡拳(ぼんけん)	遠距離立ち強の	9	2	23	130	立・屈	E	15	(7)	×	×	×	
明争(はんけん) 推掌(すいしょう)	しゃがみ弱®	4	2	6	20	立・屈	上下	3	0)	0	0	0	
性挙(すいしょう)	しゃがみ中的	4	5	6	70	立・屈	上・下	5	(4)	×	0	0	TC (→しゃがみ強例)
性挙(すいしょつ) 双推掌(そうすいしょう)	しゃがみ強便	5 · 6	1.3	15	30+80	立・屈	上・下	3+5	(8)+(1)	×	×	×	
	++36®	17	5	19	140	立・屈	Ŀ	17	(7)	×	×	×	
打開 (だかい)	TCΦ®	3	6	15	50	立・屈	Ŀ	5	(4)	×	×	×	TC (立ち弱®→)
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)		7	6	14	50	立・屈	Ŀ	5	0)	×	×	×	TC (立ち中®→/→虎摸子)
前拳(ぼんけん)	TC強®	4.6	1 · 4	16	20+70	立・屈	上下	3+3	(D+(D)	×	×	×	TC (しゃがみ中®)
叉推掌(そうそうしょう)	TCしゃがみ強®	7	4	15	80	立・屈	1 1	9	(4)	×	×	×	HJキャンセル可能
総攬脚(えんおうきゃく)	近距離立ち中®		3	6	35	立・屈	上下	3	0	×	0	0	
旋脚(せんきゃく)	立ち弱8	3		15	80	立・屈	± ±	9	(4)	×	×	×	
昇腿(しょうたい)	遠距離立ち中®	9	3	22	100	立・屈	<u> </u>	11	7	×	×	×	
則蹴腿(そくしゅうたい)	立ち強化	14	4	8	30	五、田	+ +	3	0	Ô	0	0	
底蹴腿(ていしゅうたい)	しゃがみ弱化	4	1		50	田田	F	3	(4)	×	0	0	
前戦腿(ぜんしゅうたい)	しゃがみ中®	6	3	12			T F	3	(7)	×	×	×	TC (→立ち強®)
炎掃腿(こうそうたい)	しゃがみ強化	13	2	19	90	屈		11	(4)	×	×	×	※1、やがみ類地時は9
旋風脚(せんぶうきゃく)	+++08	19	6	#8	80	立	上	3	0	×	- î	Ô	TC (近距離立ち弱p→/→立ち中®)
旋脚(せんきゃく)	TC弱®	3	4	7	20	立・屈	上・下	9	(8)	×	×	×	TC (しゃがみ強R→)
則蹴腿(そくしゅうたい)	TC強化	9	4	29	60	立・屈	<u>_</u>	7	(1)	×	×	×	TC (→ジャンブ強Đ)
頁(ちょう)	垂直ジャンブ弱®	2	着地まで		40	立	上				×	×	10 (-2722388)
8崩捶(げきほうすい)	垂直ジャンプ中®	3	7		80	立	L.	11	4	×		×	
晋手(うんしゅ)	垂直ジャンブ強®	8	5		120	立	上	15	0	×	×	×	
判腿(したい)	垂直ジャンブ弱®	3	12		40	立	上	5	0	×			
飛鍬腿(ひしゅうたい)	垂直ジャンプ中®	6	7		70	立	Ŀ	9	4	×	×	×	
二起脚(にききゃく)	垂直ジャンプ強®	5	5		110	立	上	13	0	×	×	×	※弱・中・強の数値。
雷撃蹴(らいげきしゅう)	垂直or前方ジャンプ中★+®	#6·8·6	着地まで		70	立	上	7	4	×	×		※駒・中・畑の奴隷。 TC (→ジャンブ強P)
頂(ちょう)	斜めジャンブ弱®	2	着地まで		40	立	上	7	0	×	×	×	16 (→ジャンフ(独居)
撃崩捶(げきほうすい)	斜めジャンプ中®	3	6		80	立	Ł	9	4	×	×	×	
撃崩捶(げきほうすい)	斜めジャンプ強®	5	4		100	立	上	13	0	×	×	×	
刺腿(したい)	斜めジャンブ弱®	4	12		40	立	Ŀ	5	0	×	×	×	
飛蹴腿(ひしゅうたい)	斜めジャンプ中®	6	7		70	立	上	9	4	×	×	×	
二起脚(にききゃく)	斜めジャンブ強化	5	5		90	立	上	13	7	×	×	×	TO (1) 1 (1770)
撃崩捶(げきほうすい)	TCジャンプ強®	2	5		90	立	上	7	0	×	×	×	TC(ジャンブ弱®→)
撃崩捶(げきほうすい)	リーブアタック	15	9	6	40	立	上	3	1	×	×	×	The same of the sa
帽子をまわす	パーソナルアクション	28	6	#28	5	立・屈	上・下	×	別表参照	×	×	×	※ボタン押しっぱなしで、硬直時間2フレーム目からループ
モンキーフリップ	レバー入れ投げ	2	1	#21	120	×	×	9	(1)				※投げ失敗時の数値
膝蹴り	レバー中立投げ	2	1	#21	40(×6)	×	×	5(×6)	①(×6)				※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	ゲージ		備考
鉄山龍(弱)	⇒ 5 4 + 3 3 9	14	6	13	110	立・屈	上・下	9	12)	/16		0	
鉄山靠(中)	申募金+中 (P)	18	6	15	125	立・屈	上・下	9	12)	/16		0	
鉄山龍(荷)	→事会+強節	55	6	17	140	立・屈	上・下	9	12)	/16		0	
鉄山靠(EX)	➡■★+®同時押し	10	7 · 6	19	80+80	立・屈	上・下	9+5	×	/16		0	
総招歩法(弱)	₹★★ +35®	7	5	55	100	立・屈	E	9 (5)	(2)	/8		×	
絶招歩法 (中)		10	111	16	110	立・屈	Ė	9 (5)	00	/8		×	
絶招歩法(中) 絶招歩法(強)	▼★◆+強®	13	15	12	120	立・屈	Ė	9 (5)	020	/8		×	

二規則(韓)	◆◆◆+競⊗	4 · 7										×	
二類脚(中)	◆◆◆+中8	6.7	2 · 4	#25 #26	80+50 80+60	立・屈	上・下	7+5 7+5	0+0 0+0	/4		×	※しゃがみ着地時は22 ※しゃがみ着地時は23
二類関(強)	申●会+強化	8 · 7	2 · 4	#28	80+70	立・組	上・下	7+5	Ø+0	/4		×	※しゃかみ着地時は25
二翔脚(EX) 虎撲子(蝨・中・強)	申号会+⑥同時押し 号会会+②	4 · 6	10	#29 4	80+90 180(140)	立・組立・組	上上	9+5	(8)	/4	-	×	※しゃがみ着地時は26
TC虎摸子	レバー#+強®	10	5	19	60	立・屈	Ē	7	0	1 "		ŏ	
前方転身(蜀・中・強) 切(4)	***********	7	2	26	0	×	×						
接触 1段目(打開) 2段目(鉄山森)	**************************************	¥51 ·	3.	+	60+ 120+	立・屈	上上	7+ 9+	×	/4	120 (1)		※暗転50フレーム。発生後53フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
3段目(捌増)		45	3	36	230	立・屈	Ŀ	9	×	/4			
植密通撃 1段目(単属頂) 2段目	₩ 4+ ₩+®	₩57 ·	3.		70+ 70+	立・屈	Į.	3+ 0+	×	/8 /8	88 (3)		※暗転50フレーム。発生後57フレーム間無敵。相手行動不能時間53フレーム
3段目(2段目空振りで止まる)		12 ·	3.	*	50+	立・屈	Ē	5+	×	/8	-		※2段目空振り時はここで終了。便直は10
4段目 5~6段目		16 · 8	3.	****	50+	立・屈	1	0+	×	/B			2段目が相手に触れることで、ここに移行される
幻影陣	寻会中寻会中 +⊕	±74	4.5	*33	40+100	立・屈	ᆂ	3+3	×	/8	72 (1)		※しゃがみ着地時34 ※団転50フレーム。発生後67フレーム間無敵。相手行動不能時間64フレーム
幻影陣モード 温常技・特殊技							<u> </u>						※64250プレーム。発生後07プレーム向無数。1957月20年82時間04プレーム
技名 上歩頂射(じょうほちょうちゅう)	コマンド 近距離立ち弱わ	発生 2	持続	2	攻撃力 20	ガード立・屈	プロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	ØRC O	SAC	(4)
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	近距離立ち中心	3	2	4	40	立・屈	F	Ì	 	1	8		
挑領(ちょうりょう) 推撃(すいしょう)	近距離立ち強を	6	2 · 2	1	40+40	立・風	E				0+0		
外門頂討(かいもんちょうちゅう)	遠距離立ち弱や 遠距離立ち中心	3	3	2	20 40	立・屈	上下上		-	+	×		
別學(ぼんけん)	遠距離立ち強®	6	2	4	60	立・屈	Ŀ				×		
推掌(すいしょう) 推掌(すいしょう)	しゃがみ弱 の しゃがみ中 の	3	2	++	20 40	立・鼠	上・下				0		
双推挙(そうすいしょう)	しゃがみ強の	3.6	1.5	l i	50+40	立・屋	上下			 	×		
打開 (だかい) 鶏鷺膵(えんおうきゃく)	◆+強® 近距離立ち中®	9 5	9	8	60	立・屈	Į.				0		
旋即(せんきゃく)	立ち器を	3	2	╁╁	30	立・組	上・下				×		
昇巳(しょうたい)	遠距離立ち中心	6	2	7	40	立・屈	Ŀ				×		
併取組(そくしゅうたい) 底閣組(ていしゅうたい)	立ち強8 しゃがみ弱む	8 2	6 2	5	50	立・屈	Ŧ				×		
前隊艇(ぜんしゅうたい)	しゃがみ中8	3		4	30	屈	+				00		
後掃腿(こうそうたい)	しゃかみ強8	8	2	9	50	盘	F				×	-	
旋風脚(せんぷうきゃく) 頂(ちょう)	◆+中8 垂直ジャンプ弱®	13	り が地まで	₩8	80 40	立	Ŀ				×		※しゃがみ着地時は9
撃崩挫(げきほうすい)	垂直ジャンプ中の	3	7		80	立立	I I	 	 	 	×		
雲手(うんしゅ) 刺鼠(したい)	垂直ジャンプ強砂	8	5		120	立	Ŀ				×		
飛鐵ಟ(ひしゅうたい)	垂直ジャンプ码® 垂直ジャンプ中®	6	12	+-	70	立立	上上			 	×		
二起脚(にききゃく)	重直ジャンプ強化	5	5	1	110	立	Ē				×		
常撃取(らいげきしゅう) 重 項(ちょう)	原在の前方ジャンプ中省+80 斜めジャンプ競争	#6·6·6	類地まで 類地まで	 	60 40	立立	<u> </u>				×		※翻・中・強の数値。
撃崩撞(げきほうすい)	斜めジャンプ中の	3	6		80	Δ	분	 		-	×		
撃崩壊(げきほうすい) 刺媒(したい)	斜めジャンプ強動	5	4		100	Ū	Ŀ				×		
飛椒粉(ひしゅうたい)	斜めジャンプ码® 斜めジャンプ中®	6	12	+	40 70	立立	上上		 	-	×		
二起脚(にききゃく)	斜めジャンプ強8	5	5		90	Ū	Ī			1	×		
撃崩捶(げきほうすい) 撃崩捶(げきほうすい)	TCジャンプ強心 リープアタック	13	5 9	8	90 40	立	į.				×		
知子をまわす /	パーソナルアクション				5	立・星	上下				×		
モンキーフリップ 財団り	レバー入れ投げ レバー中立投げ		ļ		120	×	×				×		
幻影陣モード 必要技	レバー中北茂い		<u>. </u>		40(×6)	×	×				×		
	コマンド	兒生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	8Aゲージ	BAC	设 等
技名		7	4 - 5	8	40+40	立・屈	上下			/4			
技名 鉄山霧 (弱)	申号金+競D 申号金+由D	8	5.5	10						/4			
技名 鉄山霧(装) 鉄山霧(中) 鉄山霧(強)	中華会+中心	8 10	5·5 6·5	10	40+60 40+60	立・屈	上・下		1				
技名 鉄山森 (朝) 鉄山森 (中) 鉄山森 (強) 輓招歩法 (顕・中・強)	申●金十中② 申●金十強② ●金申十③	10	6·5 6·6·3	12 7	40+60 40+30+30	立・屈立・屈	上下上			/8			ボタンによって前進距離のみ変化
技名 鉄山霧(装) 鉄山霧(中) 鉄山霧(強)	申申由+強® 申申+強® 申申+® 申申+服®	10 7 6 · 6	6·5 6·6·3 2·2	12 7 20	40+60 40+30+30 40+40	立・屈立・屈	上下			/8 /4			ボタンによって前進距離のみ変化
接名 並此居(領) 並此居(中) 並出居(中) 並出居(会) 総紀寺定(領) 中・海) 二飛即(南) 二飛即(中) 二飛即(中) 元昭(徳) 虎現子(谷・中・強) 即方を全(領・中・強)	申●金十中② 申●金十強② ●金申十③	10	6·5 6·6·3	12 7	40+60 40+30+30	立・屈立・屈	上 上·下 上·下 上·下	ッン		/8			ボタンによって前連距離のみ変化 の影響中は「フェイント」ができない
接名 地田県 (領) 三州田 (領) 三州田 (領) 三州田 (第) 地田県 (南・強) 地田県 (南・中・強) 地戸五田 (南・中・強) 地田県 (南・中・強) 地田県 (南・中・強) 地田県 (南・中・強)	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5	6·5 6·6·3 2·2 2·2 2·2 6 2	12 7 20 21 22 1	40+60 40+30+30 40+40 40+40 120	立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風	上 上・下 上・下 上 ・下 上 メ			/8 /4 /4 /4 /8	88c	SAC	幻影阵中は「フェイント」ができない ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
接名 鉄山県 (世) 鉄山県 (中) 鉄山県 (地) 総田学法 (明・中・海) 二飛即 (中) 二飛即 (中) 二飛即 (中) 一飛即 (中) 一場 一場 一場 一場 一場 一場 一場 一場 一場 一場	申号4十円分 申号4十円分 申号4十円分 申号4十円分 申号4十円分 申号4十円分 申号4十円分 申号4十円 申4号4十日 申4号4十日 申4号4 申4号4 申4号4 申4号4 申4号4 申4号4 申4号4 申4号	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5	6·5 6·6·3 2·2 2·2 2·2 6 2 2 3 3	12 7 20 21 22 1 26	40+60 40+30+30 40+40 40+40 120 120 \$\text{x*t}\$ 55 40+60	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立	上 上・下 上・下 上・下 上 メ オ プロッキング 上	スタン増加 5 7+7	®+①	/8 /4 /4 /4 /8 /8	88C ○ ○ ○ ○ ○ → ×	SAC O O+×	幻影陣中は「フェイント」ができない
接名 鉄山県 (徳) 鉄山県 (中) 鉄山県 (畑) 鉄山県 (畑) 総田学法 (明・中・強) 二飛即 (円) 二飛即 (中) 二飛即 (中) 二飛即 (日) 成原子 (昭・中・強) 加方を長 (昭・中・強) 瀬倉 (昭・中・強) 総国学士(日本・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5	6·5 6·6·3 2·2 2·2 2·2 6 2	12 7 20 21 22 1 26	### 40+60 #### 40+40 #### 40+40 #### 120 ##### 120 ####################################	立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立	上 上・下 上・下 上・下 上 × プロッキング 上 上	スタン増加 5 7+7 3	®+0 0	/8 /4 /4 /4 /8 /8	0 0+× 0	0 ×+0	幻影障中は「フェイント」ができない 監理 TC (一立ち強を)
接名 総山県 (徳) 総山県 (中) 総山県 (田) 総田学法 (田・中・強) 二県田 (中) 二県田 (中) 二県田 (中) 二県田 (田) 成田子 (日・中・強) 町方底名 (田・中・強) 東西田・中・神 東西田・中 東西田・中 東西田・中 東西田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・	申号4十中日 申号4十世 申号4十世 申号4十四 申号4十四 申号4十四 申号4十四 申号4十四 日本4 日本4 日本4 日本4 日本4 日本4 日本4 日本4 日本4 日本4	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5	6 · 5 · 6 · 6 · 3 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 6 · 2 · 2 · 3 · 3 · 3 · 3 · 2 · 4 · 6	12 7 20 21 22 1 26 7 13 6 12 21	### 40+60 ####################################	立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立・風立	上 上・下 上・下 上・下 上 大 フロッキング 上 上 上	スタン増加 5 7+7 3 5	@ @+① ① @ ⑦	/8 /4 /4 /4 /8 ##IC x x 0 x	0 0+×	0+×	幻影阵中は「フェイント」ができない ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
接名 鉄山県 (徳) 鉄山県 (中) 鉄山県 (畑) 鉄山県 (畑) 総田学法 (明・中・強) 二飛即 (円) 二飛即 (中) 二飛即 (中) 二飛即 (日) 成原子 (昭・中・強) 加方を長 (昭・中・強) 瀬倉 (昭・中・強) 総国学士(日本・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	申号4十中日 申号4十号 中号4十号	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5	6 · 5 · 6 · 6 · 3 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2	12 7 20 21 22 1 26 7 13 6 12 21	40+60 40+30+30 40+40 40+40 120 20 55 40+60 20 50 120	立・風田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田	上 上・下 上・下 上・下 上 × プロッキング 上 上	スタン増加 5 7+7 3 5 15 3	(a) (b)+(1) (b) (c) (d) (d)	/8 /4 /4 /4 /8 /8 x O	0 0+× 0 × ×	O	幻影障中は「フェイント」ができない 監理 TC (一立ち強を)
接名 鉄山県 (徳) 鉄山県 (中) 鉄山県 (徳) 鉄山県 (徳) ・元原即 (徳) ・元原加 (徳) ・元ので、・一元	・事業・中級 ・事業・中級 ・事業・主義 ・主義 ・事業・主義 ・主義 ・主義 ・主義 ・主義 ・主義 ・主義 ・主義 ・主義 ・主義	10 7 6 · 6 6 · 6 10 5 84 4 5 3 5 9 3 6	6 · 5 6 · 6 · 3 2 · 2 2 · 2 6 · 2 2 3 3 · 3 4 · 4 6 · 2 2 7 · 3	12 7 20 21 22 1 26 7 13 6 12 21 21 12 12	40+60 40+30+30 40+40 40+40 120 120 55 40+60 20 50 120 20 50+60	立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立	上 上·下 上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 下 上·下 上·	スタン物的 5 7+7 3 5 15 3 5 3+5	® +0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	/8 /4 /4 /4 /8 ##IC x x 0 x	O O+× O × ×	0 0+× 0 ×	幻影障中は「フェイント」ができない 監理 TC (一立ち強を)
接名 飲山賞 (徳) 飲山賞 (徳) 総田学法 (徳・中・強) 三原原 (徳) 三原原 (徳) 三原原 (徳) 三原原 (徳) 西原子 (徳・中・強) 西原王子 (徳・中・強) 西原王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・強) 西京王子 (徳・中・海) 西京王子 (徳・中・海)	・争争は・中心 ・争争は・独の ・争争は・一般 ・争争は・一般 ・争争は・一般 ・争争は・一般 ・争争は・一般 ・争争を・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 10 5 985 : 4 5 3 3 9	6 · 5 6 · 6 · 3 2 · 2 2 · 2 6 2 · 2 6 3 3 · 3 · 3 2 4 · 6 2 2 · 2 7 · 3 2 · 2	12 7 20 21 22 1 26 7 13 6 11 21 6	40+60 40+30+30 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立・園立	上 上·下 上·下 上·下 上 × 707427 上 上 上 上 下 上·下 上·下	スタン場面 5 7+7 3 5 15 3 5 3+5 5	®+0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	/8 /4 /4 /4 /8 /8 × × × O × x x	O O+× O × × O × × X	O	SD影響中は「フェイント」ができない 監理 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (一立ち強を)
接名 動山質 (甲) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 一用即 (中) 一即	・申号4:中級 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・申号4:接換 ・同号4:接向 ・同 ・同 ・同 ・同 ・同 ・同 ・同 ・同 ・同 ・同	10 7 6 · 6 6 · 6 10 5 5 Ret 4 5 5 5 9 3 5 9 3 5	6 · 5 6 · 6 · 3 2 · 2 2 · 2 2 · 2 6 8 3 3 · 3 2 4 6 2 7 · 3 2 3 3 3 · 3 2 4 6 6 7 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	12 7 20 21 22 1 26 7 13 6 12 21 6 11 12 23 15 6	#0+60 #0+30+30 #0+40 #0+40 #0+40 #0+40 120 #0+40 120 #0+60 20 50 120 20 20 50+60 50 80 30	立・園田立・園田立・園田立・園田立・園田立・園田立・園田立・園田立・園田立・園田	上 上·下 上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 下 上·下 上·	スタン開加 5 7+7 3 5 15 3 5 3 5 3+5 5 9 3	®+0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	/8 /4 /4 /4 /8 /8 × ×	O O+× O × × × O × × × × × ×	O	SDB原中は「フェイント」ができない (本等 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (立ち中を一/一点原子) トリキャンセル可能
接名 動山展 (徳) 動山展 (中) 動山原 (中) 動山原 (田) 助山原 (田) 助山原 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 西藤子 (昭・中・強) 加彦在の (昭・中・強) 加彦在の (昭・中・強) 加彦在の (昭・中・強) 加彦在の (田・中・強) 加彦在の (田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5 5 PRE: 4 4 5 3 5 9 3 8 9 7 7	6 · 5 6 · 6 · 3 2 · 2 2 · 2 2 · 2 2 · 2 2 · 2 3 3 · 3 2 4 6 6 2 7 · 3 2 2 3 · 3 3 · 3 2 4 6 2 3 · 3 3 · 3 2 4 6 7 7 8 8 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	12 7 20 21 22 1 26 7 7 13 6 12 21 6 11 11 23 15 6 15	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 55 56 40+60 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50	立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田	上 上·下 上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上	3 5 7+7 3 5 15 3 5 3+5 5 9 9	®+0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	/8 /4 /4 /4 /8 /8 Display the state of the	O O+X O X X O X X X O X X X X X X X X X X X	O+× O × × × × × × × ×	SD影響中は「フェイント」ができない 監理 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (一立ち強を)
接名 動山展 (徳) 動山展 (中) 動山原 (中) 動山原 (田) 助山原 (田) 助山原 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 三飛脚 (田) 西藤子 (昭・中・強) 加方を名 (昭・中・強) 加方を名 (昭・中・強) 加方を名 (昭・中・強) 加方を名 (田・中・強) 加方を名 (田・中・強) 加方を名 (田・中・強) 加方を名 (田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 8 10 5 Pate 4 4 5 3 5 9 3 6 8 9 9 7 7 3 9	6 · 6 · 6 6 · 6 · 3 2 · 2 2 · 2 2 · 2 2 · 2 2 · 2 3 3 3 3 3 2 4 4 6 6 6 2 2 2 2 2 2 · 2 2 · 2 4 · 2 4 · 3 5 · 5 5	12 7 20 21 22 1 26 7 13 6 11 21 21 6 11 12 23 15 6 6	### ### ##############################	立・帰田立・帰田立・帰田立・帰田立・帰田立・帰田立・帰田立・帰田立・帰田立・帰田	上 上·下 上·下 上·下 上 × 7口9年29 上 上·下 上·下 上·下 上·下	スタン開加 5 7+7 3 5 15 3 5 3 5 3+5 5 9 3	®+0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	/8 /4 /4 /4 /8 *** *** ** ** ** ** ** ** *	O O+x O x x O x x x O x x x x x x x x x x x	O	SDB原中は「フェイント」ができない (本等 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (立ち中を一/一点原子) トリキャンセル可能
接名 動山質 (世) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) の山海 (中) の田夢之 (甲・強) 二用脚 (中) 二用脚 (中) 二用脚 (中) 一用脚 (中	・事事は・中心・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 6 · 6 7 8 · 6 9 9 9 3 5 8 9 9 7 7 3 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	6·6·5 6·6·3 2·2 2·2 2·2 2·2 2·2 2·2 4 6 6 2 7·3 3 3 3·3 2 2 4 6 6 2 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	12 7 20 21 22 1 26 1 26 1 1 26 1 1 21 6 1 1 2 1 1 2 1 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 20 50 120 20 70 50+60 80 80 80 100 30 80 80 100 30 80	立・風田立・風田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田	#	3 5 7+7 3 5 15 3 5 5 3 5 5 5 9 9 9 11 3 9	(B)+(D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D)	/8 /4 /4 /4 /8 EFTC X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O+X O X X X X X X X X O X X X O O O O	O × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	SDB原中は「フェイント」ができない (本等 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (立ち中を一/一点原子) トリキャンセル可能
接名 動山質 (世) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 一用即 (中) 一用 (中)	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 8 10 5 Pate 4 4 5 3 5 9 3 6 8 9 9 7 7 3 9	6 · 6 · 6 6 · 6 · 3 2 · 2 2 · 2 2 · 2 2 · 2 2 · 2 3 3 3 3 3 2 4 4 6 6 6 2 2 2 2 2 2 · 2 2 · 2 4 · 2 4 · 3 5 · 5 5	12 7 20 21 22 1 26 7 13 6 11 21 21 6 11 12 23 15 6 6	### ### ##############################	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	スタン地位 5 7+7 3 5 15 3 5 5 3+5 5 9 3 9 11 3 3 3	(B)+(D) (D) (E)+(D) (E	/8 /4 /4 /4 /8 SEFIC X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O+X O X X X X O X X X O X X X O X X X O X X X O X X X O X X X O O X X X O O X X X O O X X X O O X X X O O X X X O O X X X O O X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X O O O X X X X X O O O X X X X X O O O X X X X X O O O X X X X X O O O X X X X X O O O X X X X X X O O O X X X X X X O O O X X X X X X X O O O X X X X X X X O O O X X X X X X X O O O X	O O × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	 幻影原中は「フェイント」ができない 電電 TC (一立ち後を) TC (一立ち後を) TC (立ち中を・/・成果子) 以手ャンセル可能 TC (一立ち中を)
接名 飲出資(徳) 飲出資(中) 飲出資(中) 飲出資(畑) 飲用労(徳) 取用労(徳) 取用労(徳) 東西野(田) 田) 東西野(田) 田) 東西野(田) 田) 田	************************************	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5 84 4 5 3 5 9 9 3 3 8 9 9 14 4 7 7 10 19 9 9	6 · 6 · 6 6 · 6 · 3 2 · 2 2 · 2 2 · 2 2 · 2 6 2 3 3 · 3 · 3 2 4 4 4 4 5 · 2 2 · 2 6 2 · 2 6 6 2 · 2 6 6 7 · 2 · 2 6 7 · 2 · 2 7 · 2 · 2 8 · 2 · 2 8 · 3 9 · 3 · 3 · 3 9 · 3 · 3 · 3 9 · 3 · 3 · 3 9 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3 ·	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 55 40+60 20 50 50 50 60 100 100 100 100 100 100 100 100 100	立・風田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	スタン開始 5 7+7 3 5 15 3 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	(a) (b) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c	/8 /4 /4 /4 /8 STIC X O X X X X X X X X X X X	O O+X O X X X X X O O X X X X X X X X X	O O X X X X O O X X X X X X X X X X X X	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 動山展 (徳) 動山原 (徳) 動山原 (中) 動山原 (中) 動山原 (徳) 山田原 (徳) 三飛即 (徳) 三飛即 (徳) 三飛即 (徳) 三飛即 (徳) 三飛即 (徳) 西藤子 (徳・中・強) 加方を息 (徳・中・強) 加藤 (徳・上・金) 田田 (七・ラボい) 東空 (千七・ラ・ヒ・) 国際 (七・中・ケート) 「田田 (北・田・ラ・ヒ・) 「田田 (北・田・西・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10	6:6:5 6:6:3 2:2 2:2 2:2 2:2 2:2 2:2 2:2 2:3 3 3:3:3 2 4 6 2 2 7:3 3 3 3:3 3:3 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3:3 3:	77 20 21 1 26 21 1 3 6 11 1 12 23 15 6 15 22 8 13 20 #8	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 555 40+60 20 50 120 70 50+60 50 80 30 80 90 90	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	スタン地位 5 7+7 3 5 15 3 5 3 5 3 5 9 9 11 3 3 9 11	(B)+(D) (D) (E) (E) (E) (E) (E) (E) (E) (E) (E) (E	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O O+X O X X X X X X O O X X X X X X X X	O O × × × O O × × × O O × × × O O O O O	 幻影障中は「フェイント」ができない 重考 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (立ち中を一/一虎展子) Hメキャンセル可能 TC (一立ち中を)
接名 動山質 (世) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 一用即 (中) 一用即 (中) 一用即 (日) 一用 (************************************	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 3 3 3 3・3 2 4 4 6 2 7 7	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 555 40+60 20 50 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田立・屋田	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	2.92/min 5 5 7+7 3 3 5 5 15 5 3+5 5 9 9 11 3 3 3 11 5 5 9 7 11 1 5 9 7 11 1	@+O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	/8 /4 /4 /4 /8 SETIC X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O+x O X X X O X X X X O X X X X X X X X X X	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 飲出質 (世) 助出質 (中) 助出質 (中) 助出質 (中) 助出質 (中) の出労之 (明 中・強) 一用即 (中) 一用即 (中) 一用即 (日) 一用即 (日) 一用即 (日) の出労之 (明 ・中・強) 一用即 (日) の出労之 (日・中・強) のになる (日・中・強) のになる (日・中・強) 連定性 (日・中・強) のは、日・中・強) 連定性 (日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) 連定性 (日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) を持ちます。 のは、日・中・強) のは、日・中・強) のは、日・中・強) のなる (日・中・強) のなる (日・中・他) のな	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5 84 4 5 3 5 5 9 9 3 3 3 9 14 4 4 7 7 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	6·6·5 6·6·3 2·2 2·2 2·2 6 6 2 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・屋田・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	#	2,924mm 2,55 7+7 3 5 7+7 3 5 5 5 5 9 111 3 3 3 111 5 9 7 111 15 9 7 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 111 15 9 11 11	@ (0 + 0) (0 +	/8 /4 /4 /4 /8 /8	O O+x O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 動山展 (徳) 動山原 (中) 動山原 (中) 動山原 (中) 動山原 (伊) 東田 (中) 一用即 (伊) 一用 (伊) 一用即 (伊) 一用 (伊) ー用 (伊) ー用 (伊) ー用 (伊) ー用 (伊) ー用 (伊	************************************	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5 84 4 5 3 5 9 3 3 5 8 9 9 7 7 7 7 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	6·6·5 6·6·3 2·2 2·2 2·2 2·2 6 6 2 3 3 3·3 3 2 4 4 6 6 2 2 7 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	2.92/min 5 5 7+7 3 3 5 5 15 5 3+5 5 9 9 11 3 3 3 11 5 5 9 7 11 1 5 9 7 11 1	@+O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	/8 /4 /4 /4 /8 SETIC X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O+x O X X X O X X X X O X X X X X X X X X X	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 助山育 (甲) 助山前 (中) 助山前 (中) 助山前 (中) 助山前 (中) 加田 (中) 加田 (中) 四田 (中) 田田 (田)	************************************	Res Res	6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 3 3 3・3・3 2 4 4 6 6 2 7・3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 6 6 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 55 55 40+60 20 70 50-60 80 80 100 30 80 90 80 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40	立・帰国立・帰国立・帰国立・帰国立・帰国立・帰国立・帰国立・帰国立・帰国立・帰国	#	2.92 mm 2	(B+0) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C)	/8 /4 /4 /4 /4 /6 /8 × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	O O+x O O X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 助山育 (甲) 助山前 (中) 助山前 (中) 助山前 (中) 助山前 (中) 助山前 (中) 四川市 (中) 一用即 (中) 一用即 (中) 一用即 (日) 一用即 (日) 一用印 (日) 「日 (日) 「	************************************	Rest 10 10 10 10 10 10 10 1	6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 3 3 3・3・3 2 4 4 6 2 7・3 3 3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 555 40+60 20 50 120 20 70 50+60 50 80 30 80 90 80 40+40 1100 30 80 1100 30 80 1100 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 4	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	2.92 MBM 5 7+7 3 5 5 5 9 9 3 3 3 3 3 1 1 1 5 5 9 7 7 1 1 1 5 5 9	@ (3+0) (2) (3+0)	/6 /4 /4 /4 /8 /8 X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O+x O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O O X X X X X X X X X X X X X X X X X	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 助山麻 (徳) 助山麻 (中) 助山麻 (中) 助山麻 (中) 助山麻 (中) 加油 (中) カード	************************************	10 7 6 · 6 6 · 6 6 · 6 10 5 84 4 5 3 3 5 9 3 3 5 8 8 9 9 3 7 7 7 7 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	6・5・6 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 6 2 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	7.92/800 5.5 7.47 3.3 5.5 15.5 5.5 5.5 9.9 9.1 11.3 3.3 3.3 3.3 3.3 9.1 11.5 9.9 11.1 11.5 9.7 11.5 11.	(B+0) (B+0) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C	// // // // // // // // // // // // //	O O+x O X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 助山森 (徳) 助山森 (徳) 助山森 (中) 助山森 (中) 助山森 (徳) 助山森 (徳) 山田 (徳) 田田 (中) 二邦田 (徳) 二邦田 (徳) 三邦田 (徳) 三邦田 (徳) 西藤 (徳 中・強) 加方を名 (徳 中・強) 加藤 (徳 上 (金) エールー 加藤 (金) エ	************************************	Rest 10 10 10 10 10 10 10 1	6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 3 3 3 3・3 2 4 4 6 2 2 7・3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 555 40+60 20 50 120 20 70 50+60 50 80 30 80 90 80 40+40 1100 30 80 1100 30 80 1100 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 4	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	7.92/Min 7.9	@ (B+10) (B (B+1	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名	・中名は・中心 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 3 3 3・3・3 2 4 4 6 2 2 7・3 3 3 3 3 3 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 55 400-60 50 120 20 70 70 80 100 80 120 80 80 100 80 100 80 80 80 100 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 8	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	##	7.92 (18) (18) (18) (18) (18) (18) (18) (18)	@ (B+10)	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O O+x O X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x O x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 幻影障中は「フェイント」ができない 職権 TC (一立ち後を) TC (工ち後を) TC (工ちを)
接名 (中)	・争争は・中心 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 6 6 6 6 6 6 6 6	6・5・5 6・6・5 6・6・5 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 3 3 3・3 2 4 6 2 2 3 3 3 3 1 1 2 3 3 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	7 7 20 21 1 26 22 1 1 26 21 6 1 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 1 6 1 1 1 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	7.92 Minus 5 5 7-7 7-7 9 9 11 11 15 5 9 7 7 11 15 5 9 13 7 7 7 9 13 13 5 9 13	(B)+(1) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D) (D	// // // // // // // // // // // // //	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	O	 幻影障中は「フェイント」ができない 意識 TC (一立ち後の) TC (一立ち後の) TC (立ち中を一/一売原子) ドルキャンセル可服 TC (立ち中を) ロンカがみ見知時は9 TC (立ち中を一) TC (立ち中を一)
接名 (中)	・事事は・中心・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3・3・3 2 4 6 8 2 7 7 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 7 200 21 222 1 226 7 7 13 6 6 12 21 6 11 12 23 15 6 6 15 15 22 22 23 14 20 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 \$\$\text{20}\$ 55 40+60 20 80 120 70 70 100 110 110 110 30 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40	立・屋田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・	##	7.92 (18) (18) (18) (18) (18) (18) (18) (18)	@ (B+10)	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	O	 幻影障中は「フェイント」ができない 意理 TC (一立ち後を) TC (一立ち後を) TC (立ち中を一/一虎原子) ドルキャンセル可服 TC (立ち中を) BLゥがみ用地時は9 TC (立ち後を一/一立ち後を) TC (立ち後を一/一立ち後を) TC (立ち後を一/一立ち後を)
接名	・中名4:中級 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 3 3 3 2 4 6 6 2 2 2 2 3 3 3 3 3 1 1 2 3 3 3 3 1 1 2 3 3 3 3 3	12 7 20 20 21 22 1 26 8 8 11 1 26 1 1 1 2 2 3 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 2 1 1 2 2 1 1 2 1 2 1 1 2 2 3 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 3	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 55 56 120 20 50+60 50 60 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・屋田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田	#	7.92/8800 7.47 3.5 5.15 3.5 5.3 5.5 9.9 11.1 3.3 3.3 3.3 3.3 3.3 3.3 3.	● (単十) (/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 X X X X X X X X X X X X X X X	O O+x O X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 幻影標中は「フェイント」ができない 電電 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (二立ち強を) TC (二立ち独を) TC (二立ち中を) ロージを着だ時は9 TC (立ち中を)
接名	・中名4:中級 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10	6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3・3・3 2 4 6 8 2 7 7 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 7 220 1 226 1 266 1 27 1 282 1 1 2 28 1 1 2 2 2 2 1 1 2 2 2 2	40+69-80 40+40-40 40+40-40-40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	7.92 Minus 7.92 Minus 7.92 Minus 7.93 Minus 7.94 Minus 7.95 Minus 7.96 Minus 7.97 Minus	(B)+(1) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C) (C	/8 //4 //4 //8 //8 //4 //8 //4 //8 //8 /	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O +x	 幻影障中は「フェイント」ができない 養育 TC (一立ち後を) TC (一立ち後を) TC (立ち中を一/一売原子) トルキャンセル可能 TC (立ち中を) TC (立ち母を) TC (立ち母を) TC (立ち母を) TC (立ち母を) TC (立ち母を一) TC (立ち母を一) TC (本の事業)
接名 動山質 (甲) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) の山戸 (中) 一用即 (中) 「一里 (中) 「	************************************	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・5 6・6・5 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 3 3 3・3 3 3 3 1 1 2 3 3 3 3 3 1 1 2 2 3 3 3 3	122	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 \$20	立・屋田 立・屋田 立・屋田 立・屋田 立・屋田 立・屋田 立・屋田 立・屋田	#	7.92/8800 7.47 3.5 5.15 3.5 5.3 5.5 9.9 11.1 3.3 3.3 3.3 3.3 3.3 3.3 3.	● (単十) (/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 X X X X X X X X X X X X X X X	O O+x O X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 幻影標中は「フェイント」ができない 電電 TC (一立ち強を) TC (一立ち強を) TC (二立ち強を) TC (二立ち独を) TC (二立ち中を) ロージを着だ時は9 TC (立ち中を)
接名 動山質 (甲) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) の山野 (中) 一用即 (中) 一即 (中)	*****・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 7 6 6 6 6 6 6 6 6 6	6・6・5 6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3・3 3・3 2 4 4 4 5 7 7 7 6 8 9 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	122 22 1 226 1 226 1 226 1 226 1 226 2 23 2 24 2 25 2 25 2 25 2 25 2 25 2 25	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・屋田・	#	7.92/8800 7.97 7	(B)	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度) (日本年度)<
接名	・中年4:中級・中年4:中級・中年4:中級・中年4:中級・中年4:一級・中年4:中級・中年4:中級・中年4:中級・中年4:中級・中年4:中級・中年4:中級・中年4:中級・日本4:中級	10 7 6 6 6 6 6 6 6 6 6	6・6・5 6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3 3 2 4 4 3 3 3 3 1 1 2 3 3 6 6 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	122 22 1 266 27 129 21 12 26 29 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	スタン物的 ライン フィン スタン スタン スタン スタン スタン スタン スタン スタ	(B)	/8 /4 /4 /4 /8 /8 X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度) (日本年度)
接名 動山質 (甲) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) 動山質 (中) の山野 (中) 一用即 (中) 一即 (中)	****・中心 ********************************	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3・3・3 2 4 6 6 2 7・3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 7 200 21 222 1 226 27 13 6 122 23 15 6 15 22 23 15 6 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 \$\$\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\	立・屋田・京・屋田・京・屋田・京・屋田・京・屋田・京・屋田・京・屋田・京・屋田・	#	スタン物的	(B) +(1) (C) +(1) +(1) +(1) +(1) +(1) +(1) +(1) +(1	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度) (日本年度)
接名	・申44:中級・中級・中級・中級・中級・中級・中級・中級・中級・中級・中級・中級・中級・中	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 3 3 3・3・3 2 4 6 6 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 7 20 20 21 22 22 1 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 \$\$\$\text{\$\exititt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	スタン物的 ライン フィン スタン スタン スタン スタン スタン スタン スタン スタ	(B)	/8 /4 /4 /4 /8 /8 X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 (日本) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
接名	・中争4・中砂・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5・5 6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3 3 2 4 4 6 6 6 8 2 2 7・3 3 3 3 1 1 2 3 3 3 3 1 1 2 7 5 6 1 2 7 7 5 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	122 22 1 266 27 133 6 6 12 2 2 6 8 8 1 13 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	7.99/800 7.97 7.77 7.77 7.77 7.77 7.77 9.3 9.3 9.3 11.3 9.3 13.3 13.3 11.5 15.9 9.7 11.1 15.9 9.7 11.1 15.9 9.7 17.1 17.7 18.5 9.9 19.0	(B)	// // // // // // // // // // // // //	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X O O X X X X X X X X X	 (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度 「フェイント」ができない (日本年度) (日本年度)
接名 助山頂 (世) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) カ山戸 (中) 二用即 (中) 二用即 (中) 三用即 (中) 三用即 (中) 三用即 (中) 三用印 (中) 一用印 (中) 一用印 (中) 連邦 (中・強)	・中争は・中心 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5・5 6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3 3 2 4 4 6 6 6 8 2 2 7・3 3 3 3 1 1 2 3 3 3 3 1 1 2 7 5 6 1 2 7 7 5 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	122 7 20 21 22 2 1 26 1 26 1 26 1 27 1 32 1 5 6 1 1 1 1 1 2 23 1 1 5 6 1 1 2 23 1 1 5 6 1 5 2 2 2 8 3 1 2 2 0 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 355 55 40+60 20 50 120 20 120 20 70 50+60 60 80 80 80 80 120 40 40 40 40 110 30 60 80 120 40 80 80 120 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80	立・屋田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・	#	スタン物的 ティー フィー スタン物的 スタンの スタの スタの ス スタ スタ スタ スタ スタ スタ ス スタ ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス	@ +0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	/8 /4 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	
接名 (学) 参加目 (中) 一月即 (中) 中) (中)	・中事は・中心・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3・3・3 2 4 6 6 2 2 2 3 3 3・3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 7 20 21 22 23 1 26 1 27 1 33 1 5 6 1 1 2 23 1 1 2 23 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 2 2 3 1 1 3 2 0 1 2 2 2 2 3 3 1 2 2 2 2 3 3 3 1 3 2 3 3 3 3	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 30 55 40+60 20 50 50 120 20 120 30 120 30 60 100 30 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60	立・屋田 立 正 屋田 立 正 EB 正 正 EB 正 正 EB 正	#	スタン物的 テケート フィート スター	@ +0	/8 /4 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X O O X X X X X X X X X	(別形理中は「フェイント」ができない (国際
接名 (中)	・中争は・中心 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5・6 6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 6 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 22 1 26 1 26 1 27 7 13 6 6 12 1 22 2 1 1 26 1 2 2 1 1 2 2 2 2	40+60+30 40+40+40 40+40+40 40+40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	#	7.92/9800 7.97 7.97 7.97 7.97 9.93 9.93 11.13 9.93 11.15 11.15	(B)	// // // // // // // // // // // // //	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X O O X X X X X X X X X X	
接名 (中)	・申44・中心 ・・中心・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5・5 6・6・5 6・6・5 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 2・2 6 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 7 200 211 222 1 266 21 266	40+69 40+30 40+40 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	スタン物的 テケート フィート スター	@ +10	//8 //4 //4 //8 //8 //8 //8 //8 //8 //8	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	(別形理中は「フェイント」ができない (国際
接名 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 阿山頂 (中) 一用即 (中) 「一用即 (中) 「一用 (中) (中) 「一用 (中) (中) 「一用 (中) (中) 「一用 (中) (中) (中) 「一用 (中) (中) (中) (中) (中) (中) (中) (中)	・争争4・中心 ・争争4・中心 ・争争4・神心 ・争争4・神心 ・争争4・神心 ・争争4・中心 ・争争4・中心 ・争争4・中心 ・争争4・中心 ・争争4・中心 ・争争4・中心 ・争争4・中心 ・争争4・中心 ・声音4・中心 ・一方の一音4・中心 ・一方の一音4・中の ・ 一方の一音4・中の ・ 一方の一音4・中の ・ 一方の一音4・中の ・ 一方の一音4・中の ・ 一方の一音4・中の一方 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 3 3 3 3 2 4 6 6 2 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4 4 4 4 4	12 7 20 21 22 21 12 26 21 13 26 11 12 23 21 15 6 11 12 23 21 15 6 15 22 25 25 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26 26	40+60 40+30+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	7.92 (18) (18) (18) (18) (18) (18) (18) (18)	@ H10	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	図整理中は「フェイント」ができない 電響 TC(一立ち強砂) TC(一立ち強砂) TC(一立ち強砂) TC(一立ち強砂) TC(一立ち強砂) TC(一立ち神砂) TC(一立ち神砂) TC(一立ち中砂) TC(立ち中砂) TC(単砂ジャンプ中砂一) 可以「大板時の数位 可以「大板時の表位 可以下大板時の表位 可以下大板時の表位 可以下大板時の表位 可以下大板時の表位
接名 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 阿山原 (中) 三用原 (中) 三用原 (中) 三用原 (中) 三用原	# 4 4 4 中央 **・ 中央 **・ 中央 **・ 中央 **・ 中央 **・ 神관 *** 神관 **	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5・6 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 2・2 6 2 3 3 3 3 2 4 4 6 6 2 2 2 2 2 3 3 3 1 1 2 3 6 4 4 4 5 6 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	122 7 201 222 1 1 266 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 1 2	40+69 40+30 40+40 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	7.92 / 1800 7.92 / 1900 7.	@ #\D	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 (日本) (一立ち強や) (日本) (一立ち強や) (日本) (一立ち強や) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本)
接名 (中)	・申44・中心・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	10 10 10 10 10 10 10 10	6・6・5 6・6・5 6・6・5 2・2 2・2 2・2 6 6 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	122 7 200 21 12 22 2 1 1 266 12 1 1 1 1 1 1 1 1 1	40+60 40+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	上・下 上・下 上・下 上 上 下 上 上 上 上	スタン物的 5 7-7 7-7 3 5 5 15 3 5 5 5 9 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	@ H10	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 (日本年) 「フェイント」ができない (日本年) 「フェイント」ができない (日本年) 「フェイント」ができない (日本年) 「日本年) 「日本
接名 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 助山頂 (中) 阿山原 (中) 三用原 (中) 三用原 (中) 三用原 (中) 三用原	# 4 4 4 中央 **・ 中央 **・ 中央 **・ 中央 **・ 中央 **・ 神관 *** 神관 **	10 10 10 10 10 10 10 10	6・5・6 6・6・3 2・2 2・2 2・2 2・2 6 2 2・2 6 2 3 3 3 3 2 4 4 6 6 2 2 2 2 2 3 3 3 1 1 2 3 6 4 4 4 5 6 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	122 7 201 222 1 1 266 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 6 6 1 1 1 2 2 2 1 1 2 1 2	40+60 40+30 40+40 40+40 40+40 120 120 120 120 120 120 120 12	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	スタン物的 5 7-7 7-7 3 5 5 15 3 5 5 5 9 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	@ #\D	/8 /4 /4 /4 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8 /8	O+x O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	O+x O+x X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	 (日本) (一立ち強や) (日本) (一立ち強や) (日本) (一立ち強や) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本) (日本)

2~4段目 5~6段目 7段目		29	1 - 1 - 1 -		70+50+70+	立・屈	上	0	×			
5~6段目			1 - 1 -		50+70+	立・屈	上	0	×			
7段目			6	37	160	立・屈	上	0	×			
転身穿弓腿	#4+#4++®	 ₩51 ·	3~67 ⋅		100+	立・屈	上・下	5+	×	/4	104 (2)	※暗転50フレーム。発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
	200000 apresos (90 2 0		4.		20+	立・屈	上・下	3+	×	/16		
2段目 3~4段目 5段目			5 · 3 ·		30+30+	立・屈	上・下	0+	×	/16		
5段目		7.	4.		100+	立・屈	上・下	3+	×	/4		
6段目		5.	4 ·		50+	立	上	3+	×	0		
6段目 7段目		2	3	±52~57	60	立・屈	上・下	3	×	/4		※ヒット時は38
星影円額	\$40540+(P)	#66									64 (1)	※暗転50フレーム。発生から54フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。攻撃力1/4の残像が2

星影円舞	#4+#4++P	#66									64 (1)		※暗転50フレーム。発生から54フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。攻撃力1/4の残像が2体
							H.w	ドリー	und School	F GENTL	- 5000		
							77	עיו		Ja 2017 187	(17.85)		
通常技・特殊技		FR. 44-	4444	-	VALUE AL	A7 11	ブロッキング	7 A1 (MAD	ゲージ増加	連打C	必数C	SAC	備考
技名	コマンド 立ち弱®	発生	持統	硬直	攻撃力 20	ガード立・屈	上・下	3	9-9400	O 3811C		O	TC (→中®→中®)
ジャブ ライトストレート	立ち中®	3	2	10	60	立・屈	± ±	9	4	×	Ö	ŏ	TC(◆+弱®→)、TC(立ち弱®→/→中®)、TC(→中®)、TC(立ち弱®→中®→/→強®)
踏み込みストレート	立ち強®	7	3	17	140	立・屈	Ė	13	0	×	×	0	TC(立ち中Porサ+中®→中®→)、TC(立ち中®→強®→)、TC(立ち弱®→中®→中®→)
ジャブ	しゃがみ弱色	3	1	9	20	立・屈	上・下	3	(1)	0	0	0	
屈みストレート	しゃがみ中圏	4	2	9	70	立・屈	上・下	7	4	×	0	0	TC (しゃがみ弱®→/→しゃがみ強®)
アッパーカット	しゃがみ強節	7	4	13	130	立・屈	上・下	13	0	×	×	×	TC (しゃがみ弱®→しゃがみ中®→)
スリッピングジャブ	+350	4	2	8	25	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	TC (→中®)
ストマックブロー	++ф@	8	5	10	80	立・屈	上	5	4	×	×	×	
ステップストレート	◆+強®	15	5	16	140	立・屈	上	13	0	×	×	0	(+0 +0 NO)
ライトフック	立ち弱8	5	2	8	40	立・屈	上・下	3	0	×	0	0	TC (→中&→中®→強®) TC(しゃがみ弱&→)、TC(立ち弱を→中を→)、TC(立ち中をσ*+中&→/→強を)、TC(→強を一強を)、TC(立ち弱を→
レフトアッパー	立ち中8	5	3	13	80	立・屈	上	11	(4)	×	×	×	TC (立ち中心→/強力)
ライトボディーアッパー	立ち強8	5	3	12	120 30	立・屈 屈	<u>±</u>	13	0	0	0	0	TC (→中R)、TC (しゃがみ中P→しゃがみ強P)
アンダージャブ トリックパンチ	しゃがみ弱® しゃがみ中®	9	3	22	60	屈	Ŧ	3	(4)	×	×	×	10 (4-6)(10 (0+50) (0 0+60)
ポクサースロー	しゃがみ強多	15	3	21	100	屈	Ŧ	3	0	×	×	×	
レバーブロー	→+中Ŕ	5	2	9	100	立・屈	Ė	9	4	×	0	0	TC (→中®→強®)
ダートショット	◆+強⊗	12	4	16	110	立	Ē	7	Ø	×	×	×	TC (→中&)
フック	垂直ジャンプ弱®	3	4		40	立	Ē	9	0	×	×	×	
フック	垂直ジャンプ中®	4	5		70	立	Ŀ	13	(4)	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ強®	7	3		120	立	上	15	0	×	×	×	
ジャンピングエルボー	垂直ジャンプ弱®	3	17		40	立	L.	5	① ②	×	×	×	
ジャンピングエルボー	垂直ジャンプ中8	4	13		60	立	上	7 9	(i)	×	×		
ラウンドエルボー	垂直ジャンプ強8	10	4		90 40	立立	1	9	0	×	×	×	
フック	斜めジャンプ弱®	3 4	4	-	70	立立	E E	13	®	×	×	×	
フックストレート	斜めジャンプ中® 斜めジャンプ強®	7	3		120	立	Ė	15	0	×	×	×	
ジャンピングエルボー	斜めジャンプ弱を	3	17		40	立	Ē	5	0	×	×	×	
ジャンピングエルボー	斜めジャンプ中8	4	13		60	立	Ē	7	④	×	×	×	
ラウンドエルボー	斜めジャンプ強®	11	4		90	立	Ŀ	9	0	×	×	×	
ジャンピングエルボー	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	0	×	×	×	
バラを投げる	パーソナルアクション	19	1	33	5	立・屈	上·下	×	別表参照	×	×	×	バラを投げた場合のデータ
レバークラッシャー	レバー中立投げ	2	1	#21	30(×6)	×	×	5(×6)	①(×6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
ダイナマイトスルー	レバー入れ投げ	2	1	#21	120	×	×	13	(0)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ				-				スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	借名
技名	コマンド	発生 4	持続	硬直 29	攻撃力 140(80)	ガード	ブロッキング	17(3)	9-9-mm	/8	SAY-Y	O	持続前半2フレーム間胸から上無敵(投げられ判定あり)
ジェットアッパー (弱) ジェットアッパー (中)	◆寻性+弱® ◆尋性+中®	4	16	28	160(100)	立・屈	上下	19(3)	(fi)	/8		Ö	198897 Land Brown Brown Control of the Control of t
ジェットアッパー (中)	●● 4 +中的	3	1 · 20	32	40+140(120)	立・屈	上・下	5+17(3)	(D+(D	/8		X+0	
ジェットアッパー (EX)	➡♥★+®同時押し	3	1 · 20	34	60+160(140)	立・屈	上・下	5+17(3)	×	/8		×	発生後4フレーム間全身無敵(無敵後2フレーム間投げられ判定あり)
マシンガンブロー (弱)	◆★◆◆◆+弱®	8.	5.5.	18	40+20+	立・屈	E	3+3+	®+①+	0		×	
マシンガンブロー (中) (追加)	◆★▼★◆+中®	#15	1.	#24	20+	立・屈	Ŀ	0+	①+	0		×	※発生は1段目の数値 ※硬直はFINISH後の数値。ヒット時は16 踏み込み時、被ダメージ1.25倍
マシンガンブロー (強) (追加)	◆食号食中+強®	*17·	1 · 4 ·	#30		立・屈	上	3+0+		0		×	
マンノルノノロー(強)(追加)					20+20+				①+①+				※発生は1段目の数値 ※硬直はFINISH後の数値。ヒット時は16 踏み込み時、被ダメージ1.25倍
FINISH			4		60(40)	立・屈	上	3(3)	1	/16		×	
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目)	◆食事会→+②同時押し	16 ·	2 · 2 · 2 ·		60(40) 40+20+20+	立・屈 立・屈	上上	3(3) 3+3+0+	① ×	0		×	※先生の「大田ツが田」が京都が「中国の大田」とファッション コンス・ファッション 語が込み時、彼ダメージ1.25倍
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目) 4~5段目	◆食事会◆ +®同時押し	16 ·	2·2·2· 2·1·		60(40) 40+20+20+ 20+20+	立・屈 立・屈 立・屈	<u> </u>	3(3) 3+3+0+ 3+0+	① × ×	0 /16		×	
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目) 4~5段目 6段目	#倉事当申+@同時押し	16 ·	4 2·2·2· 2·1· 4·		60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+	立・屈 立・屈 立・屈 立・屈	上上上	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+	① × × ×	0 /16 /16		×	踏み込み時、被ダメージ1.25倍
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目) 4~5段目 6段目 FINISH		16 ·	2·2·2· 2·1·	*28	60(40) 40+20+20+ 20+20+	立・屈 立・屈 立・屈	<u> </u>	3(3) 3+3+0+ 3+0+	① × ×	0 /16		×	
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目) 4~5段目 6段目 FINISH ダッキング	##\$ \$ #+®	16 · 7 · 10	4 2·2·2· 2·1· 4· 4	*28	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	上上上上上上	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)	© × × × × ×	0 /16 /16 /16		×	踏み込み時、被ダメージ1.25倍
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目) 4~5段目 6段目 FINISH ダッキング ストレート	申申号金申 +⊗ ダッキング後®	7 · 10	4 2·2·2· 2·1· 4· 4	#28 #19	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	上上上	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+	① × × ×	0 /16 /16		× × ×	語み込み時、被ダメージ1.25億 単セット時は13 単セット時は15 地セット時は15
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目) 4~5段目 6段目 FINISH ダッキング ストレート アッパー	申申号金申 +⊗ ダッキング後® ダッキング後®	16 · 7 · 10	4 2·2·2· 2·1· 4· 4	*28	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上上	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19	① × × × × × × × ×	0 /16 /16 /16 /16		× × × O	議み込み時、彼ダメージ1,25億 車ヒット時は13 車ヒット時は15 車ヒット時は26 車とット時は20
FINISH マシンガンブロー (EX) (1~3段目) 4~5段目 6段目 FINISH ダッキング ストレート	申申号金申 +⊗ ダッキング後®	7 · 10 4 3	4 2·2·2· 2·1· 4· 4 1·3	#28 #19 #25 19	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80	立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 (立・屈 (立・	上 上 上 上 上 上 上 (上·下)	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19	① × × × × × × ×	0 /16 /16 /16 /16		× × × × × O O × × ×	語み込み時、被ダメージ125億 地セット時は13 地セット時は15 地セット時は20 米を簡はカウンター受付時間 参数値よカウンター受付時間
FINISH マシンガンプロー (EX) (1~3段目) 4-5段目 6段目 FINISH ダッキング ストレート アッパー クロスカウンター (弱)	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	16 · 7 · 10 4 3 2 2 2 2 2	4 2·2·2· 2·1· 4· 4 1·3 **68 **49	#28 #19 #25 19 19	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈の位・屈の位・屈の位・屈の位・屈の	上 上 上 上 上 上 (上·下) (上·下)	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19	① × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	0 /16 /16 /16 /16		× × × × × × × ×	議み込み時、彼ダメージ1,25億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 単化ット時は20 単を簡はカウンター受付時間 非数値はカウンター受付時間 非数値はカウンター受付時間
FINISH マシンガンプロー (EX) (1~3段目) 4~5段目 6段目 FINISH タッキング ストレート アッパー クロスカウンター (頃) クロスカウンター (頃) クロスカウンター (図) クロスカウンター (図)	申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申申	7 · 10 · 4 · 3 · 2 · 2 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4	4 2·2·2· 2·1· 4· 4 1·3 *68 *49 *29	#28 #19 #25 19 19 19	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈(立・屈)(立・屈)(立・屈)(立・屈	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 19 3+17	① × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	0 /16 /16 /16 /16 /16		× × × × × × × × ×	語み込み時、被ダメージ125億 地セット時は13 地セット時は15 地セット時は20 米を簡はカウンター受付時間 参数値よカウンター受付時間
FINISH マシガプロ (EX) (1-3限目) 4~5段目 FINISH デルンド ブルート プロスカウンター (領) クロスカウンター (特) クロスカウンター (特) クロスカウンター (使) クロスカウンター (度) ショートスイングプロー (領)	************************************	16 · 7 · 10 4 3 2 2 2 4 4 17	4 2·2·2·2 2·1· 4· 4 1·3 *68 *49 *29 *29	#28 #19 #25 19 19 19	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈回(立・屈回)(立・屈回)(立・屈回)(立・屈回)(立・屈回)(立・屈回)(立・屈)	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 19 19 3+17	① x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16		× × × × × × × × × ×	議み込み時、彼ダメージ1,25億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 単化ット時は20 単を簡はカウンター受付時間 参数値はカウンター受付時間 参数値はカウンター受付時間
FINISH マングガプロー(EX) (1~3股目) 4~5股目 6股目 FINISH ダッキング ストレート アッパー クロスカウンター(駅) クロスカウンター(駅) クロスカウンター(駅) クロスカウンター(吸) クロスカウンター(吸) ショートスイングプロー(駅) ショートスイングプロー(駅)	◆妻妻★★後 ダッキング後の ダッキング後の 今毎号妻本十四の 今毎号妻本十四の 今毎号妻本十四の時押し 今毎号妻本十四の時押し 今日号章本十四の時押し	16 · 7 · 10 4 3 2 2 2 4 4 17 20	4 2·2·2·2· 2·1· 4· 4 1·3 #68 #49 #29 #29	*28 *19 *25 19 19 19 19 13	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈回(立・屈回(立・屈回))	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 19 19 3+17 19	① × × × × × ×	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	議み込み時、彼ダメージ1,25億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 単化ット時は20 単を簡はカウンター受付時間 参数値はカウンター受付時間 参数値はカウンター受付時間
FINISH マシアガプロー(EX) (1-3限目) 4~5段目 698目 FINISH ダッキング ストレート アシパー プロスカウンター(領) クロスカウンター(領) クロスカウンター((日) ジョートスイングプロー(明) ジョートスイングプロー(中) ショートスイングプロー(中)	学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学	16 · 7 · 10 4 3 2 2 2 2 4 17 20 23	4 2·2·2·2· 2·1· 4· 4 1·3 *68 *49 *29 3 3 3	#28 #19 #25 19 19 19	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈回立・屈回立・屈回 (立・屈回) (元・屈回) (元・屈□) (元・屈□) (元・屈□) (元・屈□) (元・屈□) (元・屈□) (元・屈□) (元・□)	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 19 3+17 19 19	① × Ø Ø Ø	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0	議み込み時、彼ダメージ1,25億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 単化ット時は20 単を簡はカウンター受付時間 参数値はカウンター受付時間 参数値はカウンター受付時間
FINISH マングガプロー(EX) (1~38日) 4~5段日 6月日 FINISH ダッキング ストレート アッパー クロスカウシター(領) クロスカウシター(明) クロスカウシター(明) クロスカウシター(図) クロスカウシター(図) ショートスイングブロー(例) ショートスイングブロー(別) ショートスイングブロー(図) ショートスイングブロー(図)	◆妻妻★★後 ダッキング後の ダッキング後の 今毎号妻本十四の 今毎号妻本十四の 今毎号妻本十四の時押し 今毎号妻本十四の時押し 今日号章本十四の時押し	16 · 7 · 10 4 4 3 2 2 2 2 4 4 17 20 23 17 · 8 ·	4 2·2·2·2· 2·1· 4· 4 1·3 *68 *49 *29 3 3 3	*28 *19 *25 19 19 19 19 13 13	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190 190 30+30+	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈回(立・屈回)では、屈回で立・屈回では、屈回では、屈屈では、屈屈を正を見る。	L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 3+17 19 19 19 19 19	① × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	語か込か時、彼ダメージ125億 単ヒット時は15 単ヒット時は15 モヒット時は25 モヒット時は20 本を確はカウンター受け時間 本を確はカウンター受け時間 年を確はカウンター受け時間 ・ 発動はカウンター受け時間 ・ 発動はカウンター受け時間
FINISH マシアガプロー(EX) (1~3限目) 4~5段目 698目 FINISH ダッキング ストレート アッパー フロスカウンター(領) クロスカウンター(特) クロスカウンター(後) ショートスイングプロー(特) ショートスイングプロー(中) ショートスイングプロー(EX) 38日	サルマ を 中 ・	16 · 7 · 10 4 4 3 2 2 2 4 4 17 7 20 23 17 · 8 · 10	4 2·2·2· 2·1· 4· 4 4 1·3 #68 #49 #29 #29 3 3 3 2·4·	*28 *19 *25 19 19 19 19 13	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190 190 30+30+ 40	立・屋 立・屈	L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 3+17 19 19 19 19 19 5+5+ 15	① × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	/16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	96 (2)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語か込み時、被ダメージ125億 単ヒット時は13 単ヒット時は20 米世値はカウンター受付時間 米型値はカウンター受付時間 米型値はカウンター受付時間 米型値はカウンター受付時間 米型値はカウンター受付時間 ※回旋をカウンター受付時間
FINISH マングガプロー(EX) (1~38日) 4~5段日 6月日 FINISH ダッキング ストレート アッパー クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等)	学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学校・学	16· 7· 10 4 3 2 2 2 4 17 20 23 17·8· 10	4 2·2·2·3 2·1·4·4 4 1·3 \$68 \$49 \$29 3 3 3 2·4·4 4 3·5	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190 190 30+30+ 40 130+60	立・屋田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・	L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	① × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 0 /16 /8	96 (2)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語み込み時、被ダメージ125億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 年配前はカウンター受付時間 本配値はカウンター受付時間 本配信なります。根手行動不能時間50フレーム 本名段目までで3ヒット以下の場合。モーション接下、後面は39
FINISH マングププロー(EX) (1~3限目) 4~5段目 6月日 FINISH グッキング ストレート アッパー プリス・カウンター(語) プロスカウンター(中) プロスカウンター(中) プロスカウンター(中) プロスカウンター(中) プロスカウンター(中) プロスカウンター(中) ジョートスイングプロー(中) ジョートスイングプロー(EX) 38月 ログットアッパー(1~2段目) 3~4段目 3~4段目 3~4段目 3~4段目 3~4段目	サルマ を 中 ・	16 ·	4 2·2·2· 2·1· 4· 4 4 1·3 #68 #49 #29 #29 3 3 3 2·4·	*28 *19 *25 19 19 19 19 13 13	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190 190 30+30+ 40	立・屋 立・屈	L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 3+17 19 19 19 19 19 5+5+ 15	①	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 0 /16 /8 /8 /8	96 (2)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語か込か時、彼ダメージ125億 単ヒット時は15 単ヒット時は15 モヒット時は25 モヒット時は20 本を確はカウンター受け時間 本を確はカウンター受け時間 年を確はカウンター受け時間 ・ 発動はカウンター受け時間 ・ 発動はカウンター受け時間
FINISH マングガプロー(EX) (1~3段目) 4~5段目 6月程 FINISH ダッキング ストレート アッパー クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) 3-4段目 3-4段目 5-5段目	サルマ を 中 ・	16· 7· 10 4 3 2 2 2 4 17 20 23 17·8· 10	4 2.2.2. 2.1. 4. 4 1.3 \$68 \$49 \$29 3 3 3 2.4. 4 3.5 3.8.	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190 190 30+30+ 40 130+60 (80)+60+	立・屈屈の立・屈屈の立・屈屈の立・屈屈の立・屈屈の立・屈屈の立・屈屈の立・屈屈	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 19 3+17 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	①	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 /16 /8 /8 /8 /16	96 (2)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語み込み時、被ダメージ125億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 年配前はカウンター受付時間 本配値はカウンター受付時間 本配信なります。根手行動不能時間50フレーム 本名段目までで3ヒット以下の場合。モーション接下、後面は39
FINISH マングププロー(EX) (1~3銀目) 4~5段目 6月日 FINISH グッキング ストレート アッパー アッパー アッパー アッパー アッパー アッパー アッパー アッパー	サルマ を 中 ・	16 ·	4 2·2·2· 2·1· 4· 4 1·3 \$\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13	60(40) 40+20+20+ 20+20+ 60(40)+ 40(40) 160 50+130 80 100 130 40+120 190 190 190 30+30+ 40 130+60 (80)+60+ 80+	立・居民立・民民立・民民立・民民立・民民立・民民立・民民立・民民立・民民立・民民	L	3(3) 3+3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 5+7 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 3+17 15 3+3+3+(3)+3+ 3+3+(3)+3+ 3+3+(3)+3+ 3+3+(3)+3+ 3+3+(3)+(3)	(i) X X X X (iii)	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 0 /16 /8 /8 /8 /16 /16		x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語か込み時、被ダメージ125億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 ・ 日本のはカウンター受付時間 ・ 日本のはカウンターのでは、日本では、日本では、日本では、日本のは、日本では、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本の
FINISH マングガプロー(EX) (1~3段目) 4~5段目 6月程 FINISH ダッキング ストレート アッパー クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) クロスカウシター(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) ショートスイングブロー(等) 3-4段目 3-4段目 5-5段目	サルマ を 中 ・	16 ·	4 2.2.2. 2.1. 4. 4 1.3 \$68 \$49 \$29 3 3 3 2.4. 4 3.5 3.8.	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13 15 *	GO(40)	立・屈屈立・屈屈屈立・屈屈屈立・屈屈屈立・屈屈屈立・屈屈屈立・屈屈屈立・屈屈	### ##################################	3(3) 3+3+0+ 3+0+0 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 3+17 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	① X X X X X X D D D D D X X X X X X X X X X X X X X	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 0 /16 /8 /8 /8 /16 /16 /16	96 (2)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語か込み時、彼ダメージ125億 単ヒット時は18 単ヒット時は15 地ヒット時は25 を設備はカウンター受け時間 を設備はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンターとはある。 ・お様になるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといる
FINISH マングガプロー(EX) (1~3股目) 4~5段目 6月日 FINISH ダッキング スレレート アッパー クロスカウシター(領) クロスカウシター(明) クロスカウシター(明) クロスカウシター(明) クロスカウシター(明) クロスカウシター(所) ジョートスイングブロー(所) ジョートスイングブロー(別) ファトア・フィー 1月日	*#***********************************	7 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4 2 · 2 · 2 · 1 · 4 4 · 4 1 · 3 · 868 #49 #29 3 · 3 2 · 4 · 4 3 · 5 3 · 8 · 3 · 5 3 · 8 · 3 · 5	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13 15 * 31 6 5(×3)	60(40) 40+20+20-20-20-20-20-20-20-20-20-20-20-20-20-2	立・居居立立・居居立立・居居立立・居居立立・居居立立・居居立立・居居立立・田田田(立・田田田)(立・田田)(立・田田)(立・田田)立・田田立立・田田立	L L L T T T T T T T	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 17 5+7 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	① X X X X X X X X D (7)+(1) D (9) X (9) (9) X X X X X X X X	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 /16 /8 /8 /8 /16 /16 /16 /16		x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語か込み時、被ダメージ125億 単ヒット時は13 単ヒット時は15 単ヒット時は20 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 米を値はカウンター受付時間 ・ 日本のはカウンター受付時間 ・ 日本のはカウンターのでは、日本では、日本では、日本では、日本のは、日本では、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本のは、日本の
FINISH マシブガプロー(EX)(1-3銀目) 4~5段目 6月2日 FINISH ダッキング ストレート アッパー クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(W) クロスカウンター(W) フロスカウンター(W) フョートスイングプロー(W) フョートスイングプロー(W) フョートスイングブロー(W) フョートスイングブロー(W) フィートスイングブロー(W) フィートスイングロー(W)	### ### ### ### ### ### #############	7 · 10 4 3 2 2 2 4 177 20 3 17 · 8 · 10 #51 12 · 18 · #52 (3 · 8)(x3) · 4	4 2 2 2 2 2 1 4 4 4 4 1 3 868 849 829 829 3 3 3 3 2 4 4 4 3 5 8 3 8 8 3 8 9 8 2 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13 15 *	GO(40)	立・屈屈立・屈屈は立・屈屈は立・屈屈は立・屈屈は立・屈屈は立・屈屈は立・屈屈は	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3) 17 5+7 19 19 19 3+17 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	① X	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 0 16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (1)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	議か込み時、被ダメージ1.25億 単七ット時は18 単七ット時は18 単七ット時は18 世七ット時は18 世七ット時は18 世七ット時は19 中敬國はカウンター受け時間 中敬國とロフレーム、発生後名フレーム関無敵、相手打動不能時間50フレーム 中國とででもセット以上した種名。5段目以前に移行
FINISH マングガプロー(EX) (1~3限日) 4~5段目 4~5段目 6段目 FINISH ダッキング スレレート アッパー クロスカウシター(領) クロスカウシター(領) クロスカウシター(領) クロスカウシター(域) クロスカウシター(域) ショートスイングブロー(例) ショートスイングブロー(図) ファトアッパー(1~2段目) 3~4段目 ローリングヴンダー(1段目) ロール アッパー コークスクリューブロー(1段目)	#출주설#+形 ダッキング後形 ダッキング後形 ラッキング後形 ラッキング後形 ラッキング後形 ラッキーが ラッ	7 · 10 4 3 2 2 2 4 17 20 23 17 · 8 · 10 ±51 18 · 18 · 18 · 2 (3 · 5)(×3) · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4 2 2 2 2 2 1 4 4 4 4 4 4 3 3 5 2 2 4 4 4 4 4 4 4 3 5 2 2 4 4 4 4 4 4 5 2 2 4 4 5 2 4 5 2 4 5 4 5	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13 15 * 31 6 5(×3)	60(40)	立・居田立・居田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田	L L T T T T T T T T	3(3) 3-3+0+ 3-0+ 3(3)+ 3(3)+ 17 5+7 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	① X	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	語か込み時、彼ダメージ125億 単ヒット時は18 単ヒット時は15 地ヒット時は25 を設備はカウンター受け時間 を設備はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンター受け時間 ・放催はカウンターとはある。 ・お様になるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといるといる
FINISH マシブガプロー(EX)(1-3銀目) 4~5段目 6月2日 イー5段目 6月2日 FINISH グッキング ストレート プリストンクター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(W) ショートスイングプロー(W) ショートスイングブロー(W) ファートアッドー(1-2段目) ロール アッドー コーフスクリューブロー(1段目) ロール アッドー コーフスクリューブロー(1段目) 2段目	### ### ### ### ### ### #############	7 · 10 4 3 2 2 2 4 177 20 3 17 · 8 · 10 #51 12 · 18 · #52 (3 · 8)(x3) · 4	4 2 2 2 2 2 1 4 4 4 4 1 3 869 849 829 829 3 3 3 3 2 4 4 3 5 8 3 8 3 1 2 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13 15 * 31 6 5(×3)	60(40)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 17 5+7 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	① X	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (1)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	議か込み時、被ダメージ1.25億 単七ツト時は13 単七ツト時は13 単七ツト時は15 単七ツト時は15 単七ツト時は15 単七ツト時は20 単数値はカウンター受け時間 ・教館はカウンター受け時間 ・教館は万フレーム、発生後4フレーム間無敵、用手行動不能時間50フレーム ・教徒目までできてナいス上した種も、5校目以前に移行 ・教観を50フレーム、発生後4フフレーム間無敵・根手行動不能時間50フレーム ・学観を50フレーム、発生後4フフレーム間無敵・根手行動不能時間50フレーム ・学観を50フレーム。
FINISH マングガプロー(EX) (1~3限日) 4~5段目 4~5段目 6段目 FINISH ダッキング スレレート アッパー クロスカウシター(特) クロスカウシター(特) クロスカウシター(特) クロスカウシター(明) クロスカウシター(明) ショートスイングブロー(例) ショートスイングブロー(別) ファトアッパー コークングブンダー(1段目) ロール アッパー コークスクフリューブロー(1段目) と発見 2段目 2月日	### ### ### ### ### ### #############	7 · 10 4 3 2 2 2 4 177 20 3 17 · 8 · 10 #51 12 · 18 · #52 (3 · 8)(x3) · 4	4 2 · 2 · 2 · 2 2 · 1 · 4 4 4 4 1 · 3 #68 #29 #29 3 3 3 3 2 · 4 · 4 4 3 · 5 2 · 6 3 · 8 · 6 3 · 8 · 6 3 · 8 · 6 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13 15 * 31 6 5(×3)	GO(40)	立・居田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田(立・田田)立・田田(立・田田)立・田田(立・田田)立・田田立・田田立・田田立・田田立・田田正立・田田正立・田田正立・田田	L L T T T T T T T T	3(3) 3-3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 3(3)+ 17 5+7 19 19 19 19 19 19 19 5+5+ 15 3+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (3)+3+ (4)+3+ (5)+3+ (5)+3+ (6)+3+	(i)	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 0 0 16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (1)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	議か込み時、被ダメージ1.25億 単七ツト時は13 単七ツト時は13 単七ツト時は15 単七ツト時は15 単七ツト時は15 単七ツト時は20 単数値はカウンター受け時間 ・教館はカウンター受け時間 ・教館は万フレーム、発生後4フレーム間無敵、用手行動不能時間50フレーム ・教徒目までできてナいス上した種も、5校目以前に移行 ・教観を50フレーム、発生後4フフレーム間無敵・根手行動不能時間50フレーム ・学観を50フレーム、発生後4フフレーム間無敵・根手行動不能時間50フレーム ・学観を50フレーム。
FINISH マシブガプロー(EX)(1-3銀目) 4~5段目 6月2日 イー5段目 6月2日 FINISH グッキング ストレート プリストンクター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(研) クロスカウンター(W) ショートスイングプロー(W) ショートスイングブロー(W) ファートアッドー(1-2段目) ロール アッドー コーフスクリューブロー(1段目) ロール アッドー コーフスクリューブロー(1段目) 2段目	### ### ### ### ### ### #############	7 · 10 4 3 2 2 2 4 177 20 3 17 · 8 · 10 #51 12 · 18 · #52 (3 · 8)(x3) · 4	4 2 2 2 2 2 1 4 4 4 4 1 3 869 849 829 829 3 3 3 3 2 4 4 3 5 8 3 8 3 1 2 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	*28 *19 *25 19 19 19 13 13 13 15 * 31 6 5(×3)	60(40)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	L L L L L L L L L L	3(3) 3+3+0+ 3+0+ 3(3)+ 3(3)+ 17 5+7 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	① X	0 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 0 0 /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (1)	x x x x 0 0 0 x x x x x 0 0 0	議か込み時、被ダメージ1.25億 単七ツト時は13 単七ツト時は13 単七ツト時は15 単七ツト時は15 単七ツト時は15 単七ツト時は20 単数値はカウンター受け時間 ・教館はカウンター受け時間 ・教館は万フレーム、発生後4フレーム間無敵、用手行動不能時間50フレーム ・教徒目までできてナいス上した種も、5校目以前に移行 ・教観を50フレーム、発生後4フフレーム間無敵・根手行動不能時間50フレーム ・学観を50フレーム、発生後4フフレーム間無敵・根手行動不能時間50フレーム ・学観を50フレーム。

							リ	ュウ					
通常技・特殊技													T mag
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード			ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	領考
討打ち	近距離立ち弱®	3	3	5	30	立・屈	上・下	3	D D	×	0	0	
ボディブロー	近距離立ち中®	5	4	10	110	立・屈	上	7	4	×	0	0	
アッパー	近距離立ち強®	4	4	17	130 (100)	立・屈	上(上·下)	15 (13)	⑦(⑥)	×	0	0	
ジャブ	遠距離立ち弱®	4	3	4	20	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
正拳突き	遠距離立ち中心	5	4	9	100	立・屈	Ŀ	11	4	×	0	0	
フック	遠距離立ち強®	11	3	18	130	立・屈	Ŀ	13	7	×	×	×	TC (→立ち強®)
ジャブ	しゃがみ弱色	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	10	0	0	0	
ジャブ	しゃがみ中®	5	4	7	90	立・屈	上・下	7	4	×	0	0	
突き上げアッパー	しゃがみ強®	5	5	19	130	立・屈	上・下	13	7)	×	0	0	
鎖骨割り	+Φ	14	1 - 11	9	40+60	立	上	9+7	(5)+(1)	×	×	×	
鳩尾砕き	◆+強®	18	2 · 4	13	70+80	立・屈	Ŀ	7+7	(4)+(4)	×	×	×	
膝蹴り	近距離立ち中心	4	5	11	110	立・屈	Ŀ	11	4	×	0	0	
ローキック	立ち弱®	4	4	7	40	立・屈	上・下	3	0	×	×	×	
横蹴り	遠距離立ち中®	6	4	15	90	立・屈	上	9	(4)	×	×	×	
回し蹴り	立ち強化	8	5	18	140	立・屈	上	13	7	×	×	×	
キック	しゃがみ弱化	5	3	7	20	屈	下	3	10	0	0	0	
くるぶしキック	しゃがみ中心	7	5	16	80	屈	下	3	4	×	0	0	
足払い	しゃがみ強化	7	5	25	130	屈	下	3	0	×	×	×	
回し蹴り	TC3690	6	5	55	60	立・屈	上	3	1	×	×	×	TC (遠距離立ち強®→)
肘落とし	垂直ジャンブ弱®	4	着地まで		60	立	上	7	1	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ中®	5	5		100	立	上	11	4	×	×	×	
水平チョップ	垂直ジャンプ強の	6	3		140	立	上	15	0	×	×	×	
膝蹴り	垂直ジャンプ頭®	4	19		50	立	上	7	0	×	×	×	
前蹴り	垂直ジャンプ中®	5	6		90	立	上	9	4	×	×	×	
空中回し蹴り	垂直ジャンプ強化	6	5		130	立	上	13	0	×	×	×	
財落とし	斜めジャンブ弱®	4	着地まで		50	立	上	7	0	×	×	×	
すくい突き	斜めジャンプ中の	4	2.6		50+50	立	上	7+7	(5)+(1)	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強の	6	4		140	立	上	15	0	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンブ弱®	4	10		50	立	上	5	1	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ中®	5	6		90	立	上	9	4	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ強彩	6	4		120	立	上	13	0	×	×	×	
ストレート	リープアタック	15	9	6	40	立	上	3	1	×	×	×	
気合	パーソナルアクション		65		0	×	×	×	別表参照	×	×	×	
背負い投げ	レバー中立or争入れ投げ	2	1	#21	120	×	×	9	(1)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
巴投げ	レバー◆入れ投げ	2	1	#21	110	×	×	15	(3)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
必数技・スーパーアーツ				-	•	•	•						
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード方向	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加		SAゲージ	SAC	備考
波動拳 (弱)	●★◆ +弱伊	9	#1	36	60	立・屈	E	3	2	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後
波動拳 (中)	₽ ★++++++++++++++++++++++++++++++++++++	9	#1	36	60	立・屈	Ŀ	3	②	/16		0	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後

対動學 (強)	●金++強色	9	#1	36	60	立・屈	T E	3	(2)	/16	т—	1 0	※弾発射。攻撃利定出現は1フレーム後
ファイヤー波動拳 早瓶拳(弱)	●会⇒+®同時押し ⇒●会+弱®	8	*1	36 29	60+60 140(100)	立・屈立・屈	上下	3+3 13(9)	×	/16 /8(/16)		Ö	※弾発射。攻撃判定出現は1フレーム後 発生後5フレーム間、上半分無敵
・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	申号会十中(P) 申号会十強(P)	3	14 18	34 38	155(120) 170(130)	立・屈立・屈	上・下	15(9) 17(9)	00	/8(/16) /8(/16)		ŏ	発生後5フレーム間、上半身無敵
学院学 (EX) 西世族区間 (略)	申号由+②同時押し 号倉中+弱⊗	2	2 · 17	38	110+80	立・屈	主:下	11+3	×	/8+/16		O+×	発生後5フレーム間、上半身無敵 発生後4フレーム間無敵
巻旋風脚 (中)	●★+中級	11	2	19	130	立・屈立・屈	Ė	15 15	(0+0)×2+0	/16		×	
卷旋風脚 (強) 巻旋風脚 (EX)	●倉舎+強8 ●倉舎+8回時押し	10	2 · 2	55	170 (50+45)×2	立・屈立・屈	<u> </u>	15 (3+5)×2	(00+(1))×2+(6	/16 /16	<u> </u>	×	
[空電巻旋風脚] 段足刀蹴り(弱)	*# # 4 + F	#2or3	2	11 28	35 120	立・組立・組	E	3	×	/16		×	※判定が2箇所発生するが、ヒットするのはどちらか1つ
段足刀蹴り(中)	◆除号会⇒ +中⊗	13	3	27	140	立・屈	Ŧ	17	0	/8 /8		×	
設定刀蹴り (強) 設定刀蹴り (EX)	◆会事会中十強8 ◆会事会中十多同時押し	16	3 4	26	160 120	立・屈	<u> </u>	17	Ø	/8 /8		×	景で跳ね返る効果あり
中電差旋風脚 (弱) 中電差旋風脚 (中)	空中で#命令+弱8 空中で#命令+中8	7	5	#13 #13	100	立・屈立・屈	Ę	9	(\$+(1)×2 (\$+(1))×3	/16		×	※類地後の硬直時間
中国養旋風脚 (強) 中国整旋風脚 (EX)	空中で号音++強8	7	2	#13	120	立・屈	È	9	(⑤+①)×4	/16		×	※射地接の硬直時間 ※射地接の硬直時間
2波動學(1~4段目)	空中で手会会+6同時押し 手会会手会会+®	6 · 2 (×5) #53	1 (×6) 1	#13	40(×6) 70(×4)+	立・屈	上上	(5+3)×3 ×	×	/16	112 (2)	×	※斜地後の硬回時間 ※暗転50フレーム。発生後51フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
2目 昇龍拳(1段目)	74+74++®	#51	+	49	65	立・屈	上下	× 5	×	/16	128 (1)		※開転50フレーム。発生後74フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
2目(命中時) 3月		8	2		200	立・屈	上・下	5	×	/8	120 (1)		※明報30プレーム。元正は74プレーム同無限。相子刊前7年時間30プレーム
1		0	10	40	140	立・屈	上・下	5	×	/8			
昇龍拳(1段目空振り時) 引波動拳(level 1)	寻省中寻省中+② (タメ)	¥51 ¥52~59	1 · 2 (×6)	35	40(×7) 60	立·風 ×	上上下	3(×7)	×	/8	96 (1)	ļ	※朗転50フレーム。発生後59フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム ※朗転50フレーム。発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
et 2 et 3	ボタン押し続け ボタン押し続け	#60~83 ₩84~131	1	-	60 60	×	L L	21+ 21+	×	<u> </u>			※数価はタメに要する時間。レバガチャ+ボタン連打で短縮可能
el 4 el 5	ボタン押し続け	#132~211	i	1	60	×	1	21+	×				
al 0	ボタン押し続け	*212	1 1	51	60	×	1 <u> </u>	いぶき	×		L	L	
接 • 轉換接	コマンド	84		1 1000		1 40 11							
ち(ひじうち)	近距離立ち到の	2	持続	5	30	ガード立・屈	ブロッキング	5	ゲージ増加	×	ØØC ○	SAC	TC (→立ち中®)
き(かぶとくだき) (しょうてい)	近距離立ち強P 遠距離立ち弱P	9	1 · 4	15 2	60+70(60) 25	立・組 立・組	上・下	9+7(3) 5	Ø+0 0	×	O+× ×	O+× ×	TC (→しゃがみ強⊗) TC (→立ち中愛)
学底(まきしょうてい) 財(らせんちゅう)	立ち中の 遠距離立ち強の	6	2	6	70(65) 70(60)	立・組立・組	± +	11(9)	(1)	×	×	×	TC (遠距離立ち弱®→/→⇒+弱®)
((しゅとう)	しゃかみ器の	3	3	3	20	立・屈	上・下	5(3)	(S)	×	0	0	→追衷Φ
き(ひざくだき) り(あごわり)	しゃがみ中® しゃがみ強®	9	7	18	70 110(100)	立・屈	上・下	7 15	(5) (7)	×	×	O ×	HJキャンセル可能
(拳(おいうらけん) (あげめん)	螺旋射中に強き ・中中の	6	3	31	80 30+60(50)	立・屈	Ę.	17	(8)	×	×	×	
(てんは)	近距離立ち強の	5 1	1 · 6	22	50+70(60)	立・屈	T.E.	5+9(7) 3+9(3)	(0+(1) (8+(1)	×	O+× ×	O+× ×	TC (近距離立ち部を一/一立ち強を) TC (近距離立ち部を一/一しゃがみ強を) HJキャンセル可能。TC (しゃがみ強を一)
蹴り(つきげり) 膝(さしひざ)	立ち頭® 立ち中®	5	4	14	100	立・屈	上下	3	0	×	× 0	× 0	TC (→立ち中®) TC (立ち弱®→/→立ち強®)
楽(おにごま) き(すねはじき)	遠距離立ち強® しゃがみ弱®	9 5	3	21 5	110 20	立・屈	1	13	0)	×	×	×	ヒット時のみHJキャンセル可能。TC (しゃがみ強®→)、TC (立ち中®→)
(すなかり) (くさなぎ)	しゃがみ中®	6	5	11	70	屈	F	3	(5)	O ×	0 ×	o ×	
蹴り(まきげり)	しゃがみ強® ⇒+弱®	10	4	24 8	100 20	組 立・風	上・下	3	0	× 0	×	×	TC (近距離立ち頭®→立ち中®→/→立ち強®) TC (近距離立ち強®→/→立ち TC (立ち中®→)
き(こうべくだき) き蹴り(うらまきげり)	*+#8	27 13	3 2	#3	80(70)	立立立	Ė	13	(4)	×	×	×	TC (◆+中®→) ※しゃがみ着地時4
蹴り(ぼんしょうげり) (さざん)	*+%8 *++8	12	111	₩20	130	立・窟	Ê	17	Ō	×	×	×	TC (→申+中級) 注しゃがみ燈地時は21
手刀	垂直ジャンプ弱の	3	敷地まで	₩9	70 50	宜立	F E	7	(8)	×	×	×	※ガードorブロッキング時は18
手刀 夜拳	垂直ジャンプ中® 垂直ジャンプ強®	11	7 5	F	80(70) 120	立立	Į.	11(9)	<u>(0</u>	×	×	×	TO / M . TO M
前蹴り 前蹴り	垂直ジャンプ級の	4	着地まで		50	立	Ê	5	0	×	×	×	TC (→ジャンプ中級)
(かげなた)	垂直ジャンプ中® 垂直ジャンプ強®	5 10	7 3		70(60) 110(95(90))	立立	I I	13(13(11))	(a) (b)	×	×	×	攻撃力3段階変化
(そうけん) 挙打(とびしょうだ)	斜めジャンプ弱色 斜めジャンプ中®	6	19		60 80(70)	立立		5 11(9)	0	×	×	×	TC (一ジャンブ強む)
裏拳 (あてひざ)	斜めジャンプ強の	11	5		120	Ù	Ē	13	Ø.	×	×	×	TC (ージャンプ中®)
(かげや)	斜めジャンプ弱® 斜めジャンプ中®	3 7	競地まで 13		40 70(60)	立立	1 1	9(7)	(d)	×	×	×	TC (→ジャンブ中®) TC (ジャンブ強®→)、TC (飼めジャンブ器®→)
(かげなた) (そうけん)	斜めジャンプ強8 リープアタック	11 15	10	5	110(95(90))	立立	1	13(13(11))	(B)	×	×	×	攻撃力3段階変化
び ((やみかすら)	パーソナルアクション 投げ	14	9	8 #21	120	立・屈	上・下	7	別数勢照	×	×	×	
強(とびざる) 技・スーパーアーツ	空中投げ	6	Li	***	80+80	×	×	13 9+9	(B)+(B)	×	×	×	⇒投げ失敗時の数団
	コマンド	発生	持縄	建重	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	ゲージ	SAC	
(くない)67.5度 E	ジャンプ中 キャ +森D ジャンプ中 キャ +中の	8 9	81	#9 #11	50 50	立・鼠	上	3	Ø Ø	/16 /16		0	※弾発射。判定出現は1フレーム後 ※着地後のスキ。しゃがみ着地時は11
度 (EX)	ジャンプ中等金キ十強の	10 7 · 1	#1 1·1	₩14	50	立・屈	Ē	3	(2)	/16		0	※弾発射。判定出現は1フレーム後 ※滑地後のスキ。しゃがみ着地時は14 ※弾発射。判定出現は1フレーム後 ※滑地後のスキ。しゃがみ着地時は17
(EX) (◆入れ時)	苦無(EX)後申	12 · 14	1 - 1	#12 ₩12	55+55 55+55	立・屈	上上	3+3 3+3	×	/16 /16	- $ -$	0	※弾発射。判定出現は1フレーム後 ※灯地後のスキ。しゃがみ質地時は14 ※弾発射。判定出現は1フレーム後 ※灯地後のスキ。しゃがみ質地時は14
(強)	中全學會中十四日	5	3 5	28	160 170	立・屈	×	9	- 3b - 3b			×	一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一
(34) (35)	◆春季★◆+強優 ◆季★+弱⊗	6	7	32	180	立・屈	×	13	(8)			×	
(中)	申申申十中 8	22 · 3 25 · 4	3 · 2	#13 #13	40+75 40+90	立立	<u> </u>	7+7 7+7	Ø+0	/4+/16 /4+/16		×	数団は2ヒット時のもの。 ※燈地後のスキ。しゃがみ船地時は12 数団は2ヒット時のもの。 ※燈地後のスキ。しゃがみ船地時は12
(強) (EX)	◆号曲+強8 ◆号曲+8同時押し	28 · 4 26 · 4	4·2 4·2	*13 #11	40+110 40+150	立立	1	7+9 7+9	Ø+0 ×	/4+/16 /4+/16		×	数位は2ヒット時のもの。 ※着地後のスキ。しゃがみ着地時は12
D (弱/中/強) D (EX)	4444+B	14/15/17	11/12/14	15/18/19	150	A A	主	15	- X - 00	/4		×	数団は2ヒット時のもの。 ※暦地後のスキ。しゃがみ草地時は12
b (弱)	◆●◆=◆+®®	4	10	19	50+60+90 40+20+	立・屈	上・下	7+7+7 3+3+	× +0+	/4 /8	-=	× 0	
) (中)	+ ₹±+ф®	6	10	#26	60(55) 50+20+	立・屈立・屈	上・下	5(3) 3+3+	① ①+①+	/8 /8		0	交しゃがみ着地時は25 発生から871とより、「フェカト音楽(1914年の割号まれ)
つ (強)	₽₽4+360	8	8	29	75(70)	立・屈	上・下	7(5)	Ð	/8		Ö	発生から8フレーム間、肩より上鳥散(投げられ利定あり)
			1 · 8	\$29	60+20+ 20+90(80)	立・屈	上・下	3+3+ 5+9(5)	⊕+⊕+ ⊕+⊕	/8 /8		00	発生から10フレーム間、胸より上無敵(投げられ利定あり) ※しゃがみמ地略は30
) (EX) ! (ヒットしたとき)	◆●会+®同時押し	4	1 · 1 · 1 · B	₩5	60+20+20+ 80(90)	立・屈	土・下	3+3+5+ 7(7)	×	/8		0	発生から6フレーム間無敵(後半1フレームは胸から上無敵)
(ヒットしなかったとき) 前)	季★+※8・8	11 · 14	8	%33	80(90)	立・屈	上・下	7(7)	×	/8		00	※しゃがみ着地時は27
下段変化部分	●要素+⊗	19	2	#19 30	60+50 下段(50)	立·屋 屋	下	3+3 下段(3)	®+ () TRX ()	/16 /16		×	☆ガード時は21
Þ) 下段変化部分	●●◆+中⊗・⊗・⊗	13 · 15 · 15 20	2	#21 30	60+50+50 下段(50)	立・屋	F	3+3+5 下段(3)	(2+①+① 下級①	/16		×	⊗ガード時は27
物) 下段変化部分	⊗・⊗・⊗・≪ ⊗+禁要♥	14 · 13 · 15	1.1.1.	30 ₩24	60+50+80 F@(70)	立・鼠	Ė	3+5+5	(D+(D+(D	/16		×+0+×	☆ガード時は30
X) (1段目) 3段目:上段部分)	●★◆+⑥同時押し・⑥	7.	1.	30	50+	立・屈	Ē	下段(3) 3+	F& (1)	/16 /16		× 0	
3段目:下段部分)	●要素+®	9 •	2 ·	<u> </u>	50+ 40+	立・屈 屈	+ +	5+ 3+	×	/16 /16		0	
目:上段部分) 目:下段部分)	●要素+⊗	10 15	1 2	28 30	70 60	立・風	上下	3	×	/16		×	
ナ (弱/中/強) なえ (弱/中/強)	₹4+ 8 ₹4+ 8		20/22/25			##S	<u> </u>	-3	_^	/16		×	
(6 (6 (7))	サマ 10 + 20 ジャンプ中 9 400 年 400 + 20連打		42/44/48 (1 · 1)×3	5	35×4(×3)	立・屈	Ŀ	0+	×	/4	88 (3)		それぞれ (30/31/35) フレームから苦無い国来後に移行可 ※昭転50フレーム。発生後52フレーム関無数。相手行動不能時間57フレーム
8分 (至近距離・投げ)	₹\$#₹\$# +®	(11 · 1~3)×2 ≆52	(1 · 1)×2	¥4/6/9	35×4(×1~2) 435	立・屋 ×	E ×	0+ 13	×	/4	120 (1)		※(弱/中/強) 着地後のスキ
語時 (打撃)		±10 · 1 ·	1:1:		20(×2)	立・屈	上・下	0+	×	/16	120 (1)		※路転50フレーム。発生後53フレーム間景敵。相手行動不能時間51フレーム 相手との距離が136ドット末満 ※つかみ判定消失後
		1.	1:		40 30	立・屈	上・下	0+ 0+	×	/16 /16	-		
		1 ·	1.		20 30	立・屈立・屈	上下	0+ 0+	×	/16			
		2.	1.1.		40	立・屈	上・下	0+	×	/16			
龍時 (打撃)		_ ±10·1·	1.1.		30(×2)	立・屈	上・下	0+ 0+	×	/16 /16		-	相手との距離が136ドット以上 ほつかみ判定消失後
ļ		1.	1.		40 30	立・庭立・庭	上・下	0+ 0+	×	/16			
		1.	1.		20	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		2.	1 ·		30 40	立・屈立・屈	上・下	0+ 0+	×	/16 /16		-1	
部分 (FINISH)		2· (0·1)×2·1	1 · 1(×3)·∦(2·1)	65	30 60(×4)	立・屈	上・下	0+ 0	×	/16	=		薬どちらか 1ヒットのみ

開時雨(クナイ)(硝/中/強) ◆金◆◆◆◆◆・参 ゆ50/51/52・0・2 1・1・1 32 60(×3)+ 屋 下 3(×3) × /16 80 (1) 申報転50フレーム、発生後(50/51/52)フレーム開車職・相手行動不能時間50フレーム 左右移動 40(×4) 立・屋 上 5(×4) × FINISH 140 立・屋 上 7 ×

73 上げ突性 平字突き 関セチ 対ちりがはのの ア子突き 関セチ 対ちりがはのの ア子突き 関セチ はい手刀 ましい手刀 はは回し取り 語がりた刀(びかりぞくとう) 認め度の 認め取り にびかりを入り ではの にがすりた刀(がかりぞくとう) にいます にいます にいます にいます にいます にいます にいます にいます	コマンド 近距極立5時秒・近距極立5時秒・近距極立5時秒・近距極立5時秒・近距極立5時秒・域距極立5時秒・域距極立5時秒・成功5時間・レッガが3時間・レッガが3時間・レッガが3時間・15時後・近野極立5時代・近野極立5時代・近野極立5時代・近野極立5時代・近野極直37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・横回37センブ時秒・1907年を1907	RE 2 5 5 4 8 17 7 7 6 8 8 2 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 5 7 7 7 2 2 4 4 5 5 7 7 10 9 • 4 9 3 3 5 5 15	月朝 1 2・2 1 4 1・2 2 6 4 2 3 1 6 4 2 3 1 6 4 2 3 1 6 4 2 3 1 6 4 4 2 8 6 4 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	原数 5 16 10 12 19 9 12 18 18 18 18 19 11 15 8 12 17 9 11 12 15 16 17 18 18 18 18 18 19 19 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	35 40-40 30 60-60-60 110 140 660 110 140 140 140 140 140 140 140 140 14	カード 立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロッキング 上・下 上 上・下 上 上・下 上・下 上・下 上・下 上・	3 5+5 3 11 7+7 3 3 11 13 3 11 13 19 3 3	ゲージ増加 ① ⑥+① ⑥ ⑥ ⑥ ① ⑥ ⑥ ② ② ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③	WETC X	必収C ○ ○ ○ × × ○ ○ × × ○ ○ × × ○ ○ × × ○ ○ ○ × × ○ ○ ○ × × ○ ○ ○ × × ○ ○ ○ ○ × × ○	SAC	囲き HJキャンセル可能 Sキャンセルできるタイミングが強いため、連続ヒットしない TC (一立ち中&)
打15 たけ突き	近距離立ち得か 近距離立ち得か 遠距離立ち得か 適距離立ち得か 適距離立ち得か 直面離立ち得か 直面離立ち得か 上をがみ得き しゃがみである 第四ジャンプ等を 無回ジャンプ等を 無回ジャンプ等を 無回ジャンプを を はのジャンプを を はのジャンプを を はのジャンプを を はのジャンプを を はのジャンプを と に に に に に に に に に に に に に に に に に に	2 5 4 4 8 177 4 7 7 6 8 8 2 4 4 3 3 8 8 7 7 4 6 6 10 7 7 3 3 5 7 7 2 4 5 5 7 7 10 9 • 4 3 3 3 3 3 3 5 5	1 1 2 · 2 2 1 1 4 4 1 · 2 2 6 6 4 4 2 2 3 3 1 1 6 6 4 4 2 2 3 3 1 1 6 6 4 4 2 1 2 1 2 1 2 6 6 4 1 1 1 0 8 5 5 1 7 8 8 2 · 2 1 1 1 8 2 · 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	5 16 10 12 19 9 12 18 18 4 15 8 12 17 9	35 40+40 30 80 60+80 30 65 120 90 40 110 35 100 120 80 100 50 60 110 60	立・風田立・田田立・田田立・田田田立・田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田	+ · T +	3 5+5 3 11 7+7 3 3 11 13 3 11 13 19 3 3	(b) (b) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	0 0+0 0 x x 0 0 0 x x	0 0+0 0 x x 0 0 0 0 x	HJキャンセル可能 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
ち上げ灰色 手灰色 き手 きりかられるの) 手灰色 きりのかられるの) 手灰色 きりのかられるの かりを引いています。 かりを引いています。 がりのようないですっています。 がきかっています。 がきかっています。 がきがいます。 がきがいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいまする。 はいます。 はいまます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいます。 はいまままな。 はいまな。	近距離立ち中を 適距離立ち中を 道距離立ち中を 立ち強を しゃがみ得を しゃがみ得を しゃがみでを ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5 4 8 8 17 17 4 7 7 6 8 8 2 4 4 3 3 8 8 7 7 4 6 10 7 7 7 2 2 4 4 5 5 7 7 10 9 4 3 3 3 5 5	2 · 2 1 1 1 · 2 2 6 4 2 2 3 3 1 6 4 4 2 2 4 4 2 2 3 3 1 6 6 6 6 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	16 10 12 19 9 12 18 18 18 4 15 8 12 17 9	40+40 30 80 60+80 30 65 120 90 40 110 35 100 120 80 100 60 110 60 110	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	± ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F	5+5 3 111 7+7 3 3 111 13 3 111 3 111 3 119 3 3 3 3	(B)+(I) (B)+(I) (B)+(I) (B)+(I) (B) (B)+(I) (B) (B)+(I	× × ※ × × × × × × × × ×	× × 0 0 0 × × × 0 0 0 × × × 0 0 0 0 0 0	× × × 0 0 0 × × 0 0 0 × × × × 0 0 0 0 × × × × 0	8キャンセルできるタイミングが遅いため、連続ヒットしない
手突性 き	源距離立野砂 道距離立ち砂・ 道距離立ち中砂 立ち強砂・ しゃがみ中砂・ しゃがみ中砂・ しゃがみ砂砂・ ・中中砂・ 近距離立ち中松・ 道距離立ち中松・ 道距離立ち中松・ 道距離立ち中松・ 道距離立ち中松・ 道距離立ち中松・ 直ち強砂・ しゃがみ砂砂・ しゃがみ砂の 「で中砂・ 車面ジャンブ砂砂・ 車面ジャンブ砂砂・ 車面ジャンブや砂・ 車面ジャンブや砂・ 車面ジャンブル砂・ 車面ジャンブや砂・ 車面ジャンブや砂・ 車面ジャンブや砂・ 車面ジャンブや砂・ 場がジャンブや 場がジャンブや 場がジャンブや 場がジャンブや 場がジャンブや 場がジャンブや 場がジャンブや 場がジャンブや りープアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーケ・ リーブアクック・ レーゲ・ リーブアクック・ レーゲ・ リーブアクック・ レーゲ・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ レーゲ・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ レーゲ・ リーブアクック・ レーゲ・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアクック・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブアク・ リーブ・ リーブ・ リーブ・ リーブ・ リーブ・ リーブ・ リーブ・ リーブ	4 8 17 4 7 7 6 8 8 2 4 4 3 8 8 7 7 4 6 6 10 7 7 6 7 6 7 7 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	1 4 1 · 2 2 2 6 6 4 4 2 2 3 1 1 6 6 4 4 2 9 1 1 2 6 6 6 1 1 1 0 8 5 1 1 7 8 8 2 · 2 1 1 3 1 3	10 12 19 9 12 18 18 4 15 8 12 17 9	30 80 60+80 30 65 120 90 40 110 35 100 120 20 80 100 50 60 110	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立	± ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F	3 111 7+7 3 3 3 111 13 3 111 3 13 19 3	0 (8)+() (0) (0) (0) (0) (0) (0) (0) (× ※ ※ × × × × × × × × ×	× × 0 0 0 × × × 0 0 0 × × × 0 0 0 0 0 0	× × × 0 0 0 × × 0 0 0 × × × × 0 0 0 0 × × × × 0	8キャンセルできるタイミングが遅いため、連続ヒットしない
手 が10 から	連距離以下中央 立ち接身 しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を ・十中巻 が距離立ち等を 近距離立ち等や 近距離立ち時や 道路離立ち中や 道路離立ち中や 立ち線を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を もっとがる母を もっとがる母を がまままます。 があると ・ があると がなると がると がなる がなる がなる がなると がなると がなる	17 4 7 7 6 8 8 2 4 4 3 8 8 7 7 4 6 6 10 7 7 3 3 5 7 7 2 4 4 5 7 7 7 7 8 9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	1 · 2 2 · 2 6 · 4 4 · 2 2 · 2 3 · 1 6 · 4 4 · 2 4 · 2 3 · 1 6 · 4 2 · 2 4 · 4 2 · 2 3 · 1 10 · 8 5 · 1 10 · 8 5 · 1 10 · 8 10 · 8	19 9 12 18 18 4 15 8 12 17 9	80 60+80 30 65 120 90 40 110 35 100 120 20 80 100 50 60 110 140 60	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	± ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F ± · F	11 7+7 3 3 11 13 3 11 3 11 13 19 3 3 3	(B+U) () () () () () () () () () () () () ()	× ※ ※ × × × × × × × × ×	× × × × × × × ×	× × 0 0 0 × 0 0 × × 0 0 0 × × 0 0 0 × × 0	
1. カン解状の) デ チア ・	立ち接き しゃがみ母き しゃがみ母き しゃがみ強き ・+中を 近距離立ち号 近距離立ち号 近距離立ち号 近距離立ち号 近距離立ち号 近ち強を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみ母を しゃがみでを 調直ジャンプ報を 調直ジャンプ報を 調直ジャンプを 第回ジャンディを 第回ジャンディ 第回ジャンディ 第一ジャン 第一 第一 第一 第一 第一 第一 第一 第一 第一 第一 第一 第一 第一	17 4 7 7 6 8 8 2 4 4 3 8 8 7 7 4 6 6 10 7 7 3 3 5 7 7 2 4 4 5 7 7 7 7 8 9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	1 · 2 2 · 2 6 · 4 4 · 2 2 · 2 3 · 1 6 · 4 4 · 2 4 · 2 3 · 1 6 · 4 2 · 2 4 · 4 2 · 2 3 · 1 10 · 8 5 · 1 10 · 8 5 · 1 10 · 8 10 · 8	19 9 12 18 18 4 15 8 12 17 9	60+80 30 65 120 90 40 110 35 100 120 20 80 100 50 60 110 60 60 110	立立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	± ±·F ±·F ± ± + ± ±·F ± ± + F	3 3 11 13 3 11 3 13 19 3	(B+U) () () () () () () () () () () () () ()	#O x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	0 0 x x 0 0 0 x x	0 0 0 x 0 0 0 x	
突き デチ デア ル の の の の の の の の の の の の	しゃがみ器を しゃがみ中き しゃがみ中き ・・中や ・・中や ・・中や ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	4 7 7 6 8 8 2 4 4 3 3 8 9 7 7 4 4 6 100 7 7 3 5 5 7 7 2 4 4 5 5 7 7 100 9 • 4 3 3 3 5 5	6 4 2 2 3 3 1 6 4 4 2 2 3 12 6 4 10 8 5 17 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	9 12 18 18 4 15 8 12 17 9	30 65 120 90 40 110 35 100 120 20 80 100 50 60 110 140 60	立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	上·下 上·下 上·下 上·下 上·下	3 3 11 13 3 11 3 13 19 3	① ③ ① ③ ④ ① ④ ① ④ ① ① ④ ① ① ④ ② ② ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③	x x x x x x x	0 × × 0 0 0 × ×	0 0 x 0 0 0 x x	
手 手 デ フします。 した の の の の の の の の の の の の の	しゃがみ中野 しゃがみ強き ・+中型・近日離立ち中秋 近日離立ち中秋 近日離立ち中秋 近日離立ち中秋 近日離立ち中秋 道日離立ち中秋 近ち強を しゃがみ中む しゃがみ中む しゃがみから 「ひ中を 翻画ジャンプ和や は一プアラック ーナナルアグラック リープアラック ーナナルアグラック レバー・カス和別げ	7 6 8 8 2 4 4 3 3 8 7 7 4 6 110 7 7 3 5 5 7 7 110 9 · 4 3 3 3 5 5	6 4 2 2 3 3 1 6 4 4 2 2 3 12 6 4 10 8 5 17 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	12 18 18 4 15 8 12 17 9	65 120 90 40 1110 35 100 120 20 80 100 50 60 110 140 60	立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	上·下 上·下 上·下 上·下 上·下	3 11 13 3 11 3 13 19 3 3	0 0 0 0 0 0 0 0	x x x x x x x	× × 0 0 0 × ×	0 × 0 0 0 × ×	TC (-ヹ5��)
呼刀 しわけ ロ にみ替 にの	しゃが分響を ・中中を ・中中を が距離立ち号や 近距離立ち号や 道距離立ち号や 道路離立ち号や 直路離立ち号や 直をしたがみ間を しゃがみ間を しゃがみ間を 直型・レンプ制や 動電ジャンプ制や 動電ジャンプ制や 動電ジャンプ制や 動電ジャンプ制や 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動電ジャンプ制を 動るジャンプ制を 動のジャンプを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対のジャンズを 対の に に に に に に に に に に に に に	8 2 4 4 3 3 8 7 7 4 6 6 10 7 7 3 5 5 7 7 2 4 4 5 5 7 7 10 9 4 4 3 3 5 5	4 2 2 3 1 6 4 2 2 3 12 6 4 10 8 5 17 8 2 2 17	18 18 4 15 8 12 17 9 11	120 90 40 110 35 100 120 80 100 50 60 110 140 60 110	立・屈 立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	上·下 上 上·下 上 上·下 上	13 3 11 3 13 19 3 3	0 0 0 0 0 0 0 0	× × × × ×	× 0 0 0 x x	x 0 0 0 x x	TC (→±5Φ%)
りし封 いこの様 かり かり かり かり かり かり が成り が成り が成り が成り がいた。 がいた	●十中帯 近距離立ち号後 近距離立ち号を 近距離立ち号を 適距離立ち号を っち強を しゃがみ得る しゃがみ得る しゃがみ得る しゃがみ得る しゃがみ得る しゃがみから 面面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 歯面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を はのジャンプを はのが にのが にのが にのが にのが にのが にのが にのが に	8 2 4 4 3 3 8 7 7 4 6 6 10 7 7 3 5 5 7 7 2 4 4 5 5 7 7 10 9 4 4 3 3 5 5	2 3 1 6 4 2 4 2 3 112 6 4 10 8 5 17 8 2 17	18 4 15 8 12 17 9 11 20	90 40 110 35 100 120 20 80 100 50 60 110 140 60	立・屈	土 土 土 土 土 ナ キ ナ ナ	3 11 3 13 19 3 3	0 0 0 0 0 0	× × × × ×	0 0 0 × ×	x 0 0 0 x x	TC (一立ち中8)
SC 2 分替 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	近距離立ち中級 遠距離立ち中級 遠距離立ち中級 立ち強級 しゃがみ中級 しゃがみ中級 下C中級 所では、 動画ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無のジャンプ等を 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを はので、 はので、 はので、 はので、 はので、 はので、 はので、 はので、	2 4 3 8 7 4 6 10 7 7 3 5 7 2 4 5 7 7 10 9 9 10 9 10 9 10 9 10 9 10 9 10	3 1 6 4 2 4 4 2 3 112 6 4 10 8 5 17 8 2 2 17	4 15 8 12 17 9 11 20	40 110 35 100 120 20 80 100 50 60 110 140 60 110	立・屈立・屈立・屈立・屈屈立・屈屈立・屈屈立・屈屈立・屈屈立立・屈屈を屈屈を正屈を正った。	上 上 上 上 下	11 3 13 19 3 3	(4) (1) (4) (7) (0)	× × × ×	0 × ×	0 0 x x	TC (+立5中級)
5 この終 限り お回し風り 対限りの表別くびかりそくとう) み取りの表別くびかりそくとう) み取りの表別くびかりそくとう) み取り が取り び手刀	近距離立ち中級 遠距離立ち中級 遠距離立ち中級 立ち強級 しゃがみ中級 しゃがみ中級 下C中級 所では、 動画ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 無のジャンプ等を 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを はので、 はので、 はので、 はので、 はので、 はので、 はので、 はので、	4 3 8 7 4 6 10 7 3 5 7 2 4 5 7 10 9 4 3 5 7 10 9 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	1 6 4 2 4 2 3 1 12 6 4 10 8 5 17 8 2 2	8 12 17 9 11 20	35 100 120 20 80 100 50 60 110 140 60 110	立・屈立・屈立・屈立・屈屈屈屈立・瓦田立・五日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日	上 上 上 上 下	3 13 19 3 3	① ④ ⑦ ①	× × ×	0 × ×	0 × ×	
課り 語じ	議距離立ち骨米 並ち強後 しゃがみ得め しゃがみ中心 しゃがみ中心 しゃがみ中心 しゃがみ中心 しゃがみ他 ではったがかから 重都ジャンプサや 重都ジャンプサや 重都ジャンプサや をはったがから をはったがから をはったがから をはったがある。 をはったがある。 をはったがある。 をはったがある。 をはったがある。 はいたがないたがある。 はいたがないたがある。 はいたがないたがないたがないたがないたがないたがないたがないたがないたがないたがな	3 8 7 4 6 6 10 7 3 5 7 2 4 5 7 10 9 4 3 3 5	6 4 2 4 2 3 12 6 4 10 8 5 17 8 2 2 11 12	8 12 17 9 11 20	35 100 120 20 80 100 50 60 110 140 60 110	立・屈立・屈立・屈立・屈屈屈屈立・屈	上 上 下 下	13 19 3 3	① ④ ⑦ ①	×	×	×	
2回し限り 1900年7月 1900年7	源距離江ち中秋 立ち強後 しゃがみ得る しゃがみ得る しゃがみである。 下C中後 翻画ジャンプ等や 翻画ジャンプ等や 翻画ジャンプ等や 翻画ジャンプ等や 翻画ジャンプ等や 翻画ジャンプ等や 翻画ジャンプ等や 翻画ジャンプ等を 翻ジャンプ等を 繋めジャンプを 繋めジャンプを 繋めジャンプを 繋めジャンプを 繋めジャンプを メープデタック ープデタック ープドアラック レバー◆スれ別げ	8 7 4 6 10 7 3 5 7 2 4 5 7 10 9 • 4 3 3 3	4 2 4 2 3 112 6 4 10 8 5 17 8 2 2 2	17 9 11 20	120 20 80 100 50 60 110 140 60	立・屈 立・屈 屈 屈 立・屈 立・屈	上 下 下	19 3 3 3	① ① ④	×	×	×	
#************************************	立ち接後 しゃがみ得め しゃがみ中的 しゃがみ接め TC中を 翻ジャンプキや 翻述シャンプキや 動能ジャンプキや 動能ジャンプキや 動能ジャンプキや 動能ジャンプキや 制をジャンプキや 制をジャンプキや 制のジャンプキや 制のジャンプキや 制のジャンプキや リーブアタック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーデータック レーデータック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーナルアグック レーデータック レーナルアグック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーデータック レーナルトの エーナルトの	7 4 6 10 7 3 5 7 2 4 5 7 10 9 · 4 3 3	4 2 4 2 3 112 6 4 10 8 5 17 8 2 2 2	17 9 11 20	120 20 80 100 50 60 110 140 60	立・屈 屈 屈 立・屈 立	± 7 7 1	19 3 3 3	① ④	×	0	0	
か取り か取り か	しゃがみ得ら しゃがみが中 しゃがみがかり 下で中を 画面ジャンプ等や 画面ジャンプ等や 画面ジャンプ等や 無面ジャンプ等を 無面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場面ジャンプ等を 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを 場のジャンプを リープアタック ーナナルアクラン レバーキスれ刻げ ー中立の本人れ刻げ	6 10 7 3 5 5 7 2 4 4 5 7 10 9 · 4 3 3 5 5	4 2 3 12 6 4 10 8 5 17 8 2 · 2	20	80 100 50 60 110 140 60	屈 屈 立・屈 立 立	下下下	3	4		0	0	
み取り	しゃがみ中的 しゃがみ強め TC中的 無限ジャンブ和砂 無限ジャンブ和砂 無限ジャンブ和砂 無限ジャンブ和や 無限ジャンブ和や 無限ジャンブ和や 4科ジャンブルや 4科ジャンブ和や 4社グャンブルケ 4社グャンブルケ 4社グャンブルケ 4社グャンゲ 4社グャンゲ 4社グケ 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	6 10 7 3 5 5 7 2 4 4 5 7 10 9 · 4 3 3 5 5	4 2 3 12 6 4 10 8 5 17 8 2 · 2	20	80 100 50 60 110 140 60	屈 屈 立・屈 立 立	下 下 上	3					
ちこか器 び手刀 男 び手刀 男 び手刀 男 び手刀 男 び形 び形 び勝 「関 が勝 「関 が形 が形 が形 が形 が形 が形 が形 が形 がい がい	TC中級 面部ジャンブ中学 重幅ジャンブ中学 重画ジャンブ学学 画面ジャンブ学学 画面ジャンブ中級 重面ジャンブ中級 動のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 メージアンブを メージアンブを メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メーシア・	7 3 5 7 2 4 5 7 10 9·4 3 3	3 12 6 4 10 8 5 17 8 2 · 2		50 60 110 140 60	立・屈立立	上			×	0	0	
ちこみ様 リサアフ 男 リロをはない。 リカー・ リロをはない。 リカー・ リカー・ リカー・ リカー・ リカー・ リカー・ リカー・ リカー・	TC中級 面部ジャンブ中学 重幅ジャンブ中学 重画ジャンブ学学 画面ジャンブ学学 画面ジャンブ中級 重面ジャンブ中級 動のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 斜のジャンブ学学 メージアンブを メージアンブを メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メージア・ メーシア・	7 3 5 7 2 4 5 7 10 9·4 3 3	12 6 4 10 8 5 17 8 2 · 2		60 110 140 60 110	立立	上上		7	×	×	×	
び手刀 男 サプチ刀 男 サプチ刀 男 サプチ刀 男 サプチ刀 男 サプチ刀 男 サプチアフ 男 び勝 り 男 サプチアフ サプチアフ サード サイン (1980年) ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	頭面ジャンプ級の 重面ジャンプ中の 重面ジャンプ等の 重面ジャンプ等の 重面ジャンプ級の 単面ジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の 対のジャンプ級の は、 は、 レンプ級の は、 レンプ級の は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、	5 7 2 4 5 7 10 9 · 4 3 3	6 4 10 8 5 17 8 2 · 2		60 110 140 60 110	立立	F	5	6	×	×	×	TC (近距離立ち弱®→)
び手刀 男 び手刀 男 び手刀 男 び手刀 男 び び び 手刀 男 男 び 野 び 男 び 男 び 男 世 男 世 男 世 男 世 男 世 男 世 男 世 男	垂直ジャンプ中の 垂直ジャンプ学的 垂直ジャンプ学を 垂直ジャンプ学を 斜のジャンプ学を 斜のジャンプ等を 斜のジャンプ等の 斜のジャンプ等の 斜のジャンプ等の 斜のジャンプ等の メープアタック ープナルアクション レバー令入れ投げ (一中立の一入れ投げ	5 7 2 4 5 7 10 9 · 4 3 3	6 4 10 8 5 17 8 2 · 2		140 60 110	立		5	0	×	×	×	
デチリア	垂直ジャンプ強を 重直ジャンプ内を 垂直ジャンプ技を 動きシャンプ接を 斜めジャンプ接を 斜めジャンプ接を 斜めジャンプ接を 斜めジャンプ接を 斜めジャンプ接を インマンを インマンを インマンを インマンを インフェンを インファック インマンファック インマン インマン インマン インマン インマン インマン インマン インマ	7 2 4 5 7 10 9 · 4 3 3	4 10 8 5 17 8 2 · 2		140 60 110	T)	Ŀ	9	(4)	×	×	×	
19部	垂直ジャンプ級を 垂直ジャンプをを 軽直ジャンプ後を 斜めジャンプ級を 斜めジャンプをを 斜めジャンプをの 斜めジャンプをの 斜めジャンプをの インプオを インプオを インプオを インプナを インプケ インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプケ インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプナを インプケ インプケ インプケ インプケ インプケ インプケ インプケ インプケ	4 5 7 10 9·4 3 3	8 5 17 8 2 · 2		110		Ŀ	13	Ø	×	×	×	
が移 1950と関り	重直ジャンプ中級 重直ジャンプ強を 斜めジャンプ強を 斜めジャンプ強を 斜めジャンプ強を 斜めジャンプ強を 斜めジャンプ強を 斜めジャンプ強を 小ーブアタック ーソナルアクション レバー◆力れ投げ ーサ立の◆入れ投げ	4 5 7 10 9·4 3 3	8 5 17 8 2 · 2		110	立	Ė	7	0	×	×	×	
プロし版り 総計落とし 第 総計落とし 8 総をとしにまおとし) 8 を発としにまおとし) 9 が2 が2 が2 が2 が3 が3 が4 が4 が6 が6 が7 が7 が7 が7 が7 が7 が7 が7 が7 が7	垂直ジャンブ強の 斜めジャンブ強や 斜めジャンブやき 斜めジャンブをき 斜めジャンブ強を 斜めジャンブ強を 斜めジャンブ強を リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ (一中立○◆入れ投げ	5 7 10 9·4 3 3	5 17 8 2 · 2			立	上	11	4	×	×	×	
総計落とし 動物落とし 動物落とし を落としてまおとし) 多 対策	斜めジャンブ発を 斜めジャンブ中を 斜めジャンブ後を 斜めジャンブ後を 斜めジャンブ後を メウェンブやを リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ 「一中立の*入れ投げ	7 10 9·4 3 3	8 2·2 13		140	立	上	15	7	×	×	×	
無射落とし 8 乗るとしにまおとし) 9 伊藤 8 別語 (35 ちょうしゅう) 5 10	斜めジャンブ中® 斜めジャンブ強® 斜めジャンブ強® 斜めジャンブ強® 料めジャンブ強® リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ 「一中立の◆入れ投げ	10 9·4 3 3 5	8 2·2 13		60	立	上	7	0	×	×	×	
察客としてまおとし)	斜めジャンブ後® 斜めジャンブ号® 斜めジャンブ中® 斜めジャンブ性® リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ (一中立のr◆入れ投げ	9·4 3 3 5	2 · 2		100	立	上	11	4	×	×	×	
び語 多 び語 8 課題似がちょうしゅう) 多 び語 る さ	斜めジャンブ弱® 斜めジャンブ中® 斜めジャンプ強® リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ (一中立の・入れ投げ	3 3 5	13		100+40	立	Ł	9+9	(D+(1)	×	×	×	
び膝 (製銀(ぶっちょうしゅう) ま (製銀(ぶっちょうしゅう) ま でる (パース・) でる (パース・) でき (パース	斜めジャンブ中® 斜めジャンブ強® リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ 「一中立の・入れ投げ	3 5			60	立	Ŀ	5	①	×	×	×	
意識(ぶっちょうしゅう) 多 びる パー 投げ L 脚の肩軸 レバ 中地域車 エカ (ボー エカ (第) 王カ (中) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	斜めジャンブ強® リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ 「一中立の◆入れ投げ	5	6	-	100	立	E	9	4	×	×	×	
び膝	リーブアタック ーソナルアクション レバー◆入れ投げ 「一中立or◆入れ投げ		3		120	立	Ŀ	13	7	×	×	×	
る バー 提好 L 開め肩車 中地頭車 編技・スパーアーツ 名 王力(明) 王力(明) ・ 王力(明) ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	ーソナルアクション レバー◆入れ投げ (一中立or◆入れ投げ		10	5	40	立	Ē	3	(1)	×	×	×	
接げ し 勝め肩車 レバ 中地獄車 縮技・スーパーアーツ (著五力(頭) 王力(明) 王力(中) 王力(中) 王力(大田) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	レバー◆入れ投げ (一中立or◆入れ投げ		10	-	0		-	×	別表参照	×	×	×	
総め肩車 レバ 中地謀車 精技・スーパーアーツ 名 王力 (弱) エカ (中) エカ (中) エカ (中) オーナンマ (弱)	「一中立or⇒入れ投げ	2	1	#21	120	×	×	15	00	×	×	×	※投げ失敗時の数値
中地獄車 線技・スーパーアーツ 名 王力 (弱) 王力 (中) 王力 (中) エカ (中)		2	i	#21	30(×6)	×	×	5 (×6)	①(×6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
数技・スーパーアーツ (名 王力(弱) ・ 王力(中) ・ 王力(労) ・ エカ(労) ・ エカ(労) ・ エカ(労)	王中奴()	6	1		180	×	×	15	100	×	×	×	
(名 王力(朝) 王力(中) 王力(強)					100								
王力 (弱) 王力 (中) 王力 (強) オンマ (弱)	コマンド	発生	持続	硬菌	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
王力 (中) 王力 (強) ロヤンマ (弱)	中央事業中十弱®	9	2	29	40+40+70	立・屈	上·下	7+7+9	(4)+(3)+(1)+(1)			×	「ゲージ増加」の④は、掴みの部分
王力 (強) 型ヤンマ (弱)		10	2	29	50+50+70	立・屈	上·下	7+7+9	(4)+(3)+(1)+(1)			×	「ゲージ増加」の④は、摑みの部分
ミヤンマ (弱)	中全导企业十中② 中全导企业十强②	11	2	29	60+60+70	立・屈	上・下	7+7+9	(4)+(0)+(1)+(1)			×	「ゲージ増加」の④は、掴みの部分
	◆ 夕メ★+弱®	6	10	29	140(80(40))	立・屈	上·下	15(3(3))	(D(D)	/16		O(x)	
イヤンマ (中)	◆タメ★十切む	6	17	30	160(100(40))	立・屈	上·下	15(3(3))	(D)	/16		O(x)	
the bottom (MA)	◆タメ★十中B ◆タメ★十強B	7	1.1.	30	120+60+	立・屈	上一下	19+3+	D+D+	/16		0	攻撃判定4ヒット中、最大2ヒットまで当たる
	◆タス世十級と		1	_	(60)+	立・屈	上·下	(3)+	(①)+	/16		×	1段目を外せば当たる
股目 10日	-		20	33	40	立・屈	上・下	3	(D)	/16		×	※1~4段目中、2ヒットした時点でこの数値に移行
	タメ★+®同時押し	5	3 · 1 ·	- 55	70+60+	立・屈	上·下	15+3+	×	/16		0	
段目	3 THE TRIPING TO		1	_	60+	立・屈	上·下	3+	×	/16		×	
段目			20	*43	30	立・屈	上・下	3	×	/16		×	
	◆ タメ ⇒ +弱®	14	#1	27	50	立・屈	±.	7	0	/16		0	※弾発射(15フレーム目)、判定出現は1フレーム後
	◆ 夕メ ◆ +中的	14	#1	25	50	立・屈	Ė	7	(1)	/16		0	※弾発射(15フレーム目)、判定出現は1フレーム後
	◆ 夕メ → +強®	12	#1	23	60	立・屈	F	11	0	/16		0	※弾発射(13フレーム目)、判定出現は1フレーム後
	タメ▶+@問時押し	14	*1	27	50+50	立・屈	F	7+7	×	/16		0	コマンド入力時に相手が地上にいる場合
	タメ ⇒ +®同時押し	20	# 1	37	50+50	立・屈	F	7+7	×	/16		0	コマンド入力時に相手が空中にいる場合
輪掌 (EX) (斜め) (柱渡り (弱) (相渡り (弱)	・タメサナビ向時押し	27 · 3	3 · 3	*13	50+50	立立	主	5+5	®+®	/16		×	※着地後のスキ (ヒット時は2)
・柱波り (物) ・柱渡り (中)	●★申十中後	31 · 3	3.3	#13	60+60	立	F	5+5	(D+(D)	/16		×	※着地後のスキ (ヒット時は2)
	●無申十中形	34 · 3	3.3	#13	70+60	立	Ŀ	5+5	(D+(D)	/16		×	※着地後のスキ(ヒット時は2)
柱渡り(強)		31 - 2 - 1	6.3.3	*13	65+65+75	立	Ė	5+5+5	×	/16		×	※着地後のスキ (ヒット時は2)
	季金⇒+⊗同時押し 空中で 季金⇒ +⊗	8.5.	#3.3.	- m 10	40+40+	立	F	5+5	(D+(D+	/16		×	※どちらかがヒットすると次に移行
	エサビマヨマエの	5.8.	1.1.	-	20+20+	立	F	0+0+	①+①	/16		×	※ボタン連打なしの場合ここで終了→13 (ヒット時は2)
~4段目	alf de su'metr	8.	1.	#13	20+20+	立		0	Û+	/16	T	×	※着地後のスキ (ヒット時は2)
ヒット目以降(最大8ヒット)	ボタン連打	8.2.	#3.3.	- N 13	45+45+	立	F	5+5+	×	/16		×	※どちらかがヒットすると次に移行
	中で ₹★ →+®同時押し		1.1.	- 8	25+25+	立	F	0+0+	×	/16		×	※ボタン連打なしの場合ここで終了→13 (ヒット時は2)
~4段目	all de suitate	5 · 8 ·	1:	#13	25+25+	立	上	0	×	/16		×	※着無後のスキ(ヒット時は2)
ヒット目以降 (最大9ヒット)	ボタン連打	#67	1.	W 13	201	14.		-			104 (1)		※昭転50フレーム。発生後50フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
	\$★◆◆★★+®後®	4 · 7 · 10	1 - 1 - 1	18-22-25	40×8+	×	×	0+	×		1		※仁王力コマンド場合、発生8・持続2・硬直36
き付け(弱・中・強)		4.7.10	12.12.1	10.55,50	180		1	0	×				
つ飛ばし			-	+	100		_		<u> </u>				
	■◆◆◆◆・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5	4	+	60×3+	×	×	0+	×				
き付け(弱・中・強共通)		5	4	+	170	^	_ ^	0	×				
どめ		***************************************	,	25		×	×	0	×				※暗転50フレーム。発生後62フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
	★申号★申十②同時押し	*62 *70	-	25 19	400 55×4	立・屈	上・下	3 (×4)	×	/16	88 (3)		※照転50フレーム。発生後50フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
	74+74++®	¥78	1		55×4	77.54	T.L	3 (^4)	<u> </u>	/10	00 (0)	_	※暗転50フレーム。発生後51フレーム関無敵。相手行動不能時間50フレーム
	★申号★申十②同時押し	※76	1	37	70	ste em		275	×	/4(8)	_	_	ゲージストックMAX時のみ発動可能。
中ヒット時					70×n	立・屈	上・下	3×n			+	-	/ /// // // // // // // // // // // //
				-	70(×12~13)	立・屈	上・下	3(×12~13)	×	/4(8)	110 (23	+	※暗転50フレーム。発生後50フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
										-	112 (1)		※四報のシノレーム。 発生後のシノレーム同無額。 右打1386年形時間のシノレーム
狗石	₹4⇒₹4+ +®	#67			40	立・屈	上·下	0					I and the second
狗石	\$4*\$4*+®	#67							×	/16			
狗石 (大)	\$4+\$4++®	#67								/16			
狗石 (大) の破片(大)	₹ ዿ ₽₹ ዿ ₽+®	#67			20	立・屈	上・下	0	×				SHANES I SEMEN AND CONTRACTOR OF THE SEMENT
(大) (の破片(大) の他	寻生かるなか +®	#67 #67							×	/16			※弱転50フレーム、発生後50フレーム間無敵。相手行動不能勢減50フレーム
海石 (大) (の破片(大) の他					20	立・屈立・屈	上・下			/16			#昭転50フレーム、発生後50フレーム観無敵。相手行動不能舒闊50フレーム

エレナ

通常技・特殊技													借者
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング		ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	98 PE
チークスパン	立ち弱を	5	4	10	40	立・屈	上・下	5	0	×	0	0	
ネックカッター	立ち中®	6	2 · 3	19	40+60	立・屈	上	9+7	(4+1)	×	O+×	O+×	TO (++240)
ラウンドホップ	立ち強®	13	4	19	140	立・屈	上	17	0	×	×	×	TC (→立ち強®)
クラウチングフロント	しゃがみ弱®	4	4	7	40	立・屈	上・下	5	0	×	0	0	
クラウチングフロント	しゃがみ中®	6	6	10	90	立・屈	上・下	7	4	×	0	0	
レッグアッパー	しゃがみ強砲	7	2	23	110	立・屈	上	17	0	×	×	×	
ハンドスタンドキック	+++++0€	15	4	18	100	立	上	13	4	×	×	×	(+-+0)
レッグアッパー	TCしゃがみ強®	6	2	27	40	立・屈	上	5	(9)	×	×	×	TC (立ち中®→)
スタンドロー	立ち弱彩	3	4	6	40	立・屈	上・下	3	0	×	0	0	/
リブブレイク	立ち中®	7	2	17	90	立・屈	上・下	7	4	×	×	×	TC (→しゃがみ強®)
ラウンドステップ	立ち強化	10 · 3	₩3 · 4	11	130	立・屈	上	13	0	×	×	×	※どちらか1ヒットのみ
クラウチングサイドロー	しゃがみ弱®	4	4	8	40	屈	下	3	0	×	0	0	
クラウチングサイドミドル	しゃがみ中®	8	3	13	70	屈	下	3	4	×	×	×	
ルートブレイク	しゃがみ強化	11	2	26	100	阻	下	3	0	×	×	×	
スライディング	★ +39%	12	6	24	100	屈	下	3	7	×	×	×	
ハンドスタンドウィップ	+++08	11	8	16	80	立	Ŀ	7	(4)	×	×	×	
ラウンドアーチ	◆+強化	12	6	12	140	立・屈	Ŀ	17	7	×	×	×	
ラウンドステップ	TC3900	16 · 3	#3 ⋅ 4	11	60	立・屈	Ŀ	5	(9)	×	×	×	TC (立ち強®→) ※どちらか1ヒットのみ
ニーアタック	ジャンプ競争	4	10		50	立	上	7	0	×	×	×	TC (→ジャンプ中®)
ハイジャベリン	ジャンプ中®	6	5		100	立	上	13	4	×	×	×	TC (→ジャンブ強®)
ハイソバット	ジャンプ強®	₩6	3		120	立	Ŀ	11	0	×	×	×	斜めジャンプ時は7
ジャンプキック	ジャンプ弱®	5	8		50	立	上	7	1	×	×	×	
ロージャベリン	ジャンプ中級	7	6		90	立	上	9	4	×	×	×	
オーバーヘッドキック	ジャンプ強化	9	2 · 4		40+110	立	上	3+13	①+⑦	×	×	×	
ハイソバット	TCジャンプ強P	3	4		60	立	Ł	3	1	×	×	×	TC (→ジャンプ中®)
ハイジャベリン	TCジャンプ中®	4	8		50	立	上	3	1	×	×	×	TC (→ジャンブ弱®)
ニーアタック	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	1	×	×	×	
逆立ち(足払い)	パーソナルアクション	18	2		5+	屈	下	0	1	×	×	×	
(逆立ち)		17	3	62	5	立	Ŀ	0	①	×	×	×	
レッグリフトスルー	投げ	2	1	#21	120	×	×	13	(3)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
必職技・スーパーアーツ	1 000												
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
スクラッチホイール (弱)	→▼★+頭の	6	4	#31	130	立・屈	上・下	13	0	/8		×	※着地後のスキは10
スクラッチホイール(卵)	⇒ ₹ 4 +Ф®	4	3.2	*36	90+60	立・屈	上・下	13+3	②+①	/8		O+X	発生から4フレーム間は下半身無敵。※着地後のスキは10
スクラッチホイール (神)	◆◆◆+強化	3	2.2.3	 #40	90+40+40	立・屈	上・下	13+3+3	(D+(D+(D	/8		O+×+×	※着地後のスキは10
スクラッチホイール (EX)	▶●★+⑥同時押し	3	5.5.		100+40+	立・屈	1 F · F	13+3+	×	/16		0	

中由等金中+到8

ライノホーン(瞬)

2 / Jahr 24 /264)	44944.90	7	5	#15	170	立・屈	上・下	19	0	/8		×	※着地後のスキは8
ライノホーン(強)	②数+申申号信申	23 · 1 ·	3 · 2 ·	¥17	40(40)+ 160	立・屈立・屈	上・下	3(3)+	①(①)+ ②	/8		×	※着地後のスキは9
ライノホーン (EX)	申申号会中+⊗回時押し	11.1.	3.2.	- 15	45(45(40))+	立・鼠	<u>F.Ł</u>	3(3)+	×	/8		×	
アレットスマッシュ (闘)	中省等金+研②	6 21	5·3 6	#15	100+80 120(80)+	立・屈立	上上	17+3	× ®+	/4 /8(16)		×	※ 産地後のスキは9
段目			2	13	40	й	F	5	0	/16		×	
?レットスマッシュ(中) !殺目	◆他手业中 +中®	24	5	12	130(90)+ 40	立立	+	13+	® +	/8(16) /16		×	
アレットスマッシュ (強)	中省等由中十強の	27	4		140(100)+	立	Ē	13+	®+	/8(16)		×	
段目 アレットスマッシュ(EX)	申会●会+中の同時押し	21	5	11	40	立	부	13+		/16		×	- China Carrier A State Till Carrier
段目			2	10	120+ 60	立立	+ +	5	×	/16		×	※発生から4フレーム間は下半身無敵
(ピンサイズ (弱)	●★+研8	15 · 19 ·	5.5.	*18	60+60+	立・屈	Ł	3+3+	(B+O+	/16		×	※追加入力なしの場合
3発目以降) (ピンサイズ (中)	追加入力(弱) 季會+中級	16 · 4 16 · 23 ·	2 · 2 ·	42 #22	20+20 60+65+	立・屈	<u> </u>	7+7	0+0	/16		×	**************************************
3発目以降)	追加入力(中)	16 - 4	4.2	47	20+25	立・屈	 	3+3+ 7+7	Ø+0+ 0+0	/16		×	※追加入力なしの場合
(ピンサイズ (強)	●命中+強化	17 - 23 -	5.5.	¥24	65+65+	立・屈	Ŀ	3+3+	Ø+D+	/16		×	※追加入力なしの場合
3発目以降) (ピンサイズ (EX)	追加入力(強) 导会中+必同時押し	16 · 4	2.2.2.	52	25+25 60+60+60+	立・屈	╁╌╄╌	7+7 3+3+3+	0+0 ×	/16		×	
常FINISH		10	2	#31	40	立・屈	Ē	3	×	/17		ô	※ヒット時は20
aada aada	追加入力(額)	16 · 4	4.2	42	20+20	立・屈	<u></u>	7+7	×	/16		×	遺加入力によりFINISH部分が弱追加に変化
追加	追加入力(中) 追加入力(強)	16 - 4	4 · 2	47 52	20+25 25+25	立・屈	┼┼	7+7 7+7	×	/16 /16	<u> </u>	×	道加入力によりFINISH部分が中追加に変化 連加入力によりFINISH部分が強迫加に変化
ンクステイル(輯)	◆◆申 +競⊗	11 · 8	3 · 3	35	60, 60	屈	下	3, 3	0.0	/8		×	AND CHEST INTO INDIVIDUAL SEIG
ンクステイル (中) ンクステイル (強)	◆學會+中® ◆學會+強®	14 · 8	3 3	33_	70+60 80+10+	屈	F	3+3 3+3+	Ø+0	/8		×	
		24 7	3 3	33	10+40	屈	1 1	3+3+	Ø+0 0+0	/8+/4 /4+/8		×	
ンクステイル(EX)	◆◆◆ + ● の同時押し	10 · 4 · 14	4 · 4 · 4		80+10+10+	屈	F	3+3+3+	×	/8+/4+/4		×	
ピニングピート	₹4+₹4++⊗	4 · 18 #54 · 16	4·6 2·2·3·2·	25	10+40 (50+35)×2+	風 立・風	※下 上·下	3+5 3(×4)+	×	/4-/8	80 (3)	×	※5段目のみ上・下段ブロッキング可能
		17	3 - 2 - 3	#43	70+80(×2)	立・屈	上下	3+3+3	×	/16	80 (3)		※昭転50フレーム。発生後54フレーム間無敵。相手行動不能時間53フレーム ※着地後のスキは13
レイブダンス	#4+#4++ ⊗	*54	15	14	120+	立・屈	上・下	0+	×	/16	104 (2)		※昭転50フレーム。発生後54フレーム間無敵。相手行動不能時間53フレーム
(下、命中着地後)		8 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	5.		90+ 90+	立・屈	上・下	0+ 0+	×	/16			
		6 · 7 ·	2.5	 	40+40+	立・屈	上下	0+0+	×	/16		-	
	Į.	5.	2.		40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
		7.	5.		40+ 40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			
	1	9.	3.	 	40+ 40+	立・屈	上・下	0+ 0+	×	/16	 		
		11	5	#29	40	立・屋	上、下	0	×	/16			※ヒット時は17
-リング	₹40₹40+®	₩19	75	15				ō		L	128 (1)		※昭転50フレーム。発生後58フレーム問無敵。相手行動不能時間53フレーム
	- 6						3	表鬼	, 19				
教授・物殊技	T				,								
İ	コマンド 近距離立ち酸の	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード		スタン増加	ゲージ環如		SEC.	SAC	信号
ディブロー	近距離立ち勢の	5	3 4	10	30 115	立・風	上上	7	0	×	 	00	TC (→立ち強®)
ッパー	近距離立ち強む	. 4	4	17	135	立・屈	Ŀ	15	0	×	Ö	00	
ップ E(しょうてい)	適距離立ち替ゆ 適距離立ち中心	<u>4</u> 5	3 4	9	20	立・屈	上・下	3	0	. 0	0	0	
突き	選距離立ち強の	8	5	55	105 140	立・屈	++-	11	0	×	×	0 ×	
ブ	しゃがみ弱の	4	3	5	20	立・屈	上下	3	0	ô	ô	0	
, J	しゃがみ中の	5	4	7	95	立・屈	上・下	7	•	×	0	0	
上げアッパー	しゃかみ強の サー中の	14	1 · 1	19	135 40+50	立・屈	₹:1	9+7	0	x	0	0	
突き	TCSMO	8	5	26	80	立立立立	+ <u>F</u>	3	©+0 0	×	×	×	発生後4~29フレーム目まで投げられ判定なし TC (近距離立ち中®→)
1 5	近距離立ち中8	4	5	11	115	立・屈	Ē	9	0	×	ô	ô	IC (MERRIL 54-6-)
折 (しざん)	近距離立ち強8	5 · 7	3.5	19	120+80(40)	立・風(立)	Ŀ	13+11(7)	①+①	×	×	×	
ーキック なり	立ち録8 遠距離立ち中8	5	<u>4</u> 5	17	40	立・屈	上上下	3 -	0	×	×	×	
殿り	選距離立ち強8	9	5	20	95 145	立·屈 立·屈	+	11	0	×	×	×	
ク	しゃがみ弱8	5	3	7	20	屈	F	3	o o	_ ô	ô	ô	
5ぶしキック ムい	しゃがみ中8	6	5	16	90	展	Ŧ	3	•	×	0	0	
16U	しゃかみ強名 原因ジャンプ報の	4	着地まで	25	135	庭立	F -	5	0	×	×	×	
レート	垂直ジャンプ中®	5	5		90	立	Ē	9	<u>6</u>	- x	×	÷	
₽チョップ ■D	単直ジャンプ数®	6	3		130	立	Ŀ	13	0	×	×	×	
KD	無直ジャンプ略8 垂直ジャンプ中8	5	19 6		40 80	立立	上上	5 7	0	×	×	×	
中国し蹴り	型直ジャンプ強8	6	5		120	立	<u> </u>	11	0	×	×	×	
きとし	斜めジャンプ数®	4	着地まで		40	立	±	5	0	×	×	×	
シート	斜めジャンプ中の 斜めジャンプ強の	<u>5</u>	4	-	90 130	立	+ + -	9	<u> </u>	×	×	×	
to con	斜めジャンプ級を	4	10		40	立立	+ <u>F</u>	13	0	×	×	×	
促刀	斜めジャンブ中®	5	6		80	立	Ê	7	<u> </u>	х	×	×	
	斜めジャンプ強の		4		120	立	1			×	×	×	
	間方はカンプかり・ナヘ	6		w-2				11	0	<u> </u>			※着地後のスキ
控刃脚	前方ジャンプ中サ+中心	6 8	着地まで	#3 7	90	立	ŧ		Ø				
で で シレート	前方ジャンプ中号+中® リープアタック パーソナルアクション	6 8 15		7			E E X		Ø 0	×	×	×	
空刃脚 レート い投げ	前方ジャンプ中号+中級 リープアタック パーソナルアクション レパー中立の⇒入れ投げ	6 8 15	着地まで 8 66 1	7 #21	90 40 0 110	立 立 ×	×	11 3 × 9	① ④ ① 別表参照 ①				※投げ失敗時の数値
空刃脚 -レート い投げ げ	前方ジャンプ中号+中® リープアタック パーソナルアクション	6 8 15	着地まで 8 66	7	90 40 0	立 立 ×	×	11 3 ×	① ④ ① 別 教参 照	×	×	×	
空刃脚 レート ! ! い娘げ !げ ! が ・ スーパーアーツ	前方ジャンプ中♥+中® リープアタック パーソナルアクション レパー中立の⇒入れ投げ レパー◆入れ投げ	6 8 15 2 2	類地まで 8 66 1 1 1	7 ※21 ※21	90 40 0 110 110	立 立 × × ×	×	11 3 × 9	① ④ ① 別表参照 ①	×	×	×	※投げ失敗時の数値
空刃脚 レート 	耐方ジャンプ中号+中級 リープアタック パーソナルアクション レパー中立の⇒入れ投げ レパー◆入れ投げ コマンド 参生⇒+⊕	6 8 15 2 2 98 5 7	精地まで 8 66 1 1 1 持続 ※1	7 ※21 ※21 硬直 38	90 40 0 110 110 110	立 立 × × × × ガード 立・屈	× × × ブロッキング	11 3 × 9 15 スタン増加 3	のののでは、これを表現である。	× × × ケズリ /16	×	× × SAC	ま技げ失敗時の敗位 申批げ失敗時の敗位 衛者 ※弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後
空刃脚 レート い投げ 対が 独拳 (弱/中/強) 風拳 (弱/中/強)	前方ジャンプ中♥+中® リーブアタック パーソナルアクション レパー中立の申入れ投げ レパー争入れ投げ エマンド ●食申+® ●零售+®の	6 8 15 2 2	類地まで 8 66 1 1 1	7 ※21 ※21	90 40 0 110 110 110 数章力 60 130(100)	立 立 × × × × ガード 立・風 立・風	× × × ブロッキング 上 上・下	11 3 × 9 15 スタン増加 3 11(9)	で ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	× × × /16 /8	×	× × SAC O	
空刃脚 レート い投げ け 披・スーパーアーツ 動拳 (例) 一 撮拳 (例) 撮拳 (例)	明方ジャンプ中等・中部 リーブアタック パーソナルアクション レバー中立の中入れ投げ レバーキ入れ投げ コマンド 等をキャの 中等を十四の ・等を十四の ・等を十四の ・等を十四の ・等を十四の ・等を十四の ・等を十四の ・等を十四の ・等を十四の ・等を1一回の ・等を1一回の ・等を1一回の ・等を1	6 8 15 2 2 985 7 3 2	着地まで 8 66 1 1 1 1 持続 ※1 14 2・5 2・2・19	7 ※21 ※21 硬直 38 26 41 35	90 40 0 110 110 110	立 立 × × × × ガード 立・屈	× × × ブロッキング	11 3 × 9 15 スタン増加 3	のののでは、これを表現である。	× × × ケズリ /16	×	× × SAC	●担任失敗弾の取位 ●投行失敗弾の取位 運費 ・受発料、攻撃判定の出現は1フレーム後 発生後ランレーが開業(後半フフレームは上半身のみ) 発生後ラフレーが開業(後半ファームは上半身のみ)
(空 分類) レート ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	明方ジャンプ中等・中部 リーブアタック パーソナルアクション レパー中立の中入れ投げ レパー中入れ投げ コマンド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 2 98 5 7	類地まで 8 66 1 1 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7 ※21 ※21 ※面 38 26 41	90 40 0 110 110 110 \$X\$\text{\$\exitt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\exitt{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\exitt{\$\text{\$\exitt{\$\text{\$\exittit{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\exittit{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\tex{	立 立 × × × × ガード 立・屈 立・屈	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	11 3 × 9 15 スタン増加 3 11(9) 11+3	⑦ ③ ① 別数参照 ④ ① ① ② ① ① ①	× × /16 /8 /8	×	SAC O O+×	■投げ失敗時の股位 ●投げ失敗時の股位 電響 ■弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後 無性後ラレー上間隔離(後半2フレームは上半身のみ) 発生後ラレーム間隔離(後半2フレームは上半身のみ) 発生後ラレーム面隔離(後半2フレームは上半身のみ) 発生後、カジーの影響(使半2フレームは上半身のみ)
空刃脚 レート い境げ げ 技・スーパーアーツ 動拳 (弱/中/強) 編拳 (奇) 超物 (強) 超内空 (38/中/強) 変動拳 (38/中/強)	別方ジャンプ中半中の リープアック パーソナルアクション レバー中立の中入れ設け レバー中スイス設け レバーサスイス設け コマンド 号もサーク 中午4十四分 サーキを サーク サーク サーク サーク サーク サーク サーク サーク サーク サーク	6 8 15 2 2 985 7 3 2	類地まで 8 66 1 1 1 1 2・5 2・2・19 46/30 ※1	7 ※21 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7	90 40 0 110 110 110 560 130(100) 100+50 60+60+60	立 立 × × × ガード 立・屈 立・屈 立・屈	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	11 3 × 9 15 スタン増加 3 11(9) 11+3	⑦ ⑥ 別数参照 ⑪ ⑤ ⑦ グージ解加 ② ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ①	× × /16 /8 /8 /8 /16	×	*	
(空刃脚) レート ()	明方ジャンプ中等・中部 リーブアタック パーソナルアクション レパー中立の中入れ投げ レパー中入れ投げ コマンド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 85: 7 3 2 1 20 11 11 11 2:	期地まで 8 66 1 1 1 1 1 2・5 2・2・19 46/30 ※1 2	7 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7	90 40 0 110 110 110 50 60 130(100) 100+50 60+60+60 60 100 90+	立 立 × × ボード 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈 立・屈	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	11 3 x 9 15 29 115 3 11(9) 11+3 11+3+3 3 7	⑦ ③ ① 別数算照 ④ ⑤ ① ② ② ① ① ① ① ① ① ① ① ① ② ② ② ② ② ② ②	* x x //16 //8 //8 //16 //16 //16 //16 //18 //18	×	SAC O O+×	■投げ失敗時の股位 ●投げ失敗時の股位 電響 ■弾発射、攻撃判定の出現は1フレーム後 無性後ラレー上間隔離(後半2フレームは上半身のみ) 発生後ラレーム間隔離(後半2フレームは上半身のみ) 発生後ラレーム面隔離(後半2フレームは上半身のみ) 発生後、カジーの影響(使半2フレームは上半身のみ)
2至万脚 - レート - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	別方ジャンプロキー中の リープアタック バーソナルアクション バーサルアクション レバー中立の中入れ限庁 レバー中入れ限庁 コマンド 青金キー中の 中年後十中の 中年後十中の 中年を1巻9 キャ後(中年)・少か(後の) フャンプロ中省会+中の 青金キー社の 青金キー社の ・ディー社会の ・ディー社会会の ・ディー社会会の ・ディー社会会の ・ディー社会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会会	6 8 15 2 2 7 3 2 1 20 11 11 2· 7·1·2·1	期地まで 8 66 1 1 1 2・5 2・2・19 46/30 ※1 2 2 2(×4)	7 ※21 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7	90 40 0 110 110 110 130(100) 100+50 60+60+60 60 100 90+ 30(×4)	立立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	11 3 × 9 15 スタン増加 3 11(9) 11+3 11+3+3 3 7 7+ 3(×4)	⑦ ③ ① 別数参照 ④ ① ② ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ② ② ② ② ②	× × × /16 /8 /8 /16 /16 /8 /8 /16	×	X X X	■投行失敗時の股位 ●投行失敗時の股位 直看 ■理発射、攻撃判定の出現は1フレーム後 無性後ランー上が開催(使祥2フレームは上半身のみ) 発生後ランー上の開催(使祥2フレームは上半身のみ) 発生後ランー上の開催(使祥2フレームは上半身のみ) 発生後、第2年 65/50フレー上のは上半身のみ) 発生後、第2年 65/50フレー上の開催 まず発射、攻撃判定の出現は1フレーム後 ※重先後のスキ
2至万脚 - レート - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	別方ジャンプ中半中等 リープアック パーソナルアラション パーソナルアラション パーソナルアラション パーリーガーカー別が レバーも入れ別が コマンド ・キャーク ・オーロ ・オーロ ・オーロ ・オーロ ・オーロ ・オーロ ・オーロ ・オーロ	6 8 15 2 2 85: 7 3 2 1 20 11 11 11 2:	期地まで 8 66 1 1 1 1 1 2・5 2・2・19 46/30 ※1 2	7 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7	90 40 0 110 110 110 110 60 130(100) 100+50 60+60+60 100 90+ 30(×4) 90+	立立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	11 3 × 9 15 3 11(9) 11+3 11+3+3 3 7 7+ 3(4) 7	⑦ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	x x /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /8	×	SAC O O+× O+O+× O ×	■協行失敗時の散位 申協行失敗時の散位 「中報・ 「中報・ 「中報・ 「中報・ 「中報・ 「中報・ 「中報・ 「中報
空列脚	別方ジャンプ中半十四条 リープアタック バーソナルアラション バーソナルアラション レバー中立の中心 れ限ゲ レバー・中心 大れ限ゲ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 7 3 2 1 20 11 2. 7-1-2-1 2-7-1(2)×3-1	期地まで 8 66 1 1 1 1 14 2・5 2・2・19 46/30 ※1 2 2・2(×8) ※1	※21 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7 17 16	90 40 0 110 110 110 130(100) 100+50 60+60+60 60 100 90+ 30(×4) 90+ 30(×8)	立 立 × × × × x ガード 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	11 3 x 9 15 3 11(9) 11+3 11+3+3 7 7+ 3(x4) 7 3(x4) 7	⑦ ⑥ ⑦ 別数算 ⑪ ⑪ ⑪ ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ①	/16 /8 /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16	×	X X X X X X X X X X	■投行失敗時の股位 ●投行失敗時の股位 直看 ■理発射、攻撃判定の出現は1フレーム後 無性後ランー上が開催(使祥2フレームは上半身のみ) 発生後ランー上の開催(使祥2フレームは上半身のみ) 発生後ランー上の開催(使祥2フレームは上半身のみ) 発生後、第2年 65/50フレー上のは上半身のみ) 発生後、第2年 65/50フレー上の開催 まず発射、攻撃判定の出現は1フレーム後 ※重先後のスキ
空 万脚 ししート 1 1 1 1 1 1 1 1 1	別方ジャンプ中半中等 リープアラック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション レバー和なのが、利用が コマンド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 115 2 2 Ret: 7 3 2 1 10 11 11 2 7 · 1 · 2 · 1 2 7 · 1 · 2 · 1 2 7 · 1 · 2 · 1 13 17	期地まで 8 66 1 1 1 2・5 2・2・19 46/30 ※1 2 2・2・2(×4) 2(×4) ※1 ※1	7 **21 **21 **38 26 41 35 9 **7 17 16 10 42 43	90 40 0 110 110 110 60 130(100) 100+50 60+60+60 60 100 90+ 30(×4) 90+ 30(×8) 50 50	立立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	111 3 x 9 15 15 2 5 少時 的 3 11(9) 11+3 11+3+3 7 7 4 3(x4) 3 (x 8) 3 3 4+3	① ① ① ① ① ⑦ 形数学照 ① ① ② ② ① ① ① ① ① ① ② ② ② ② ② ② ② ② ② ② ② ② ②	*** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** *** ** *** *** **	×	X	■旅行失敗時の数位 ・旅行失敗時の数位 ・衛門・大阪神の数位 ・ 「日本
(空分脚) レート いけば スーパーアーツ (本章 (第) (第) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	別方ジャンプ中半十四次 リープアタック パーソナルアクション パーサルアクション リバー中立の中人 和別げ レバー中の中人 和別げ コマンド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 7 3 2 1 20 11 2. 7-1-2-1 2-7-1(2)×3-1	期地まで 8 66 1 1 1 1 14 2・5 2・2・19 46/30 ※1 2 2・2(×8) ※1	※21 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7 17 16	90 40 0 110 110 110 110 60 130(100) 100+50 60+60+60 60 100 90+ 30(×4) 90+ 30(×8)	立 立 × × × × x ガード 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋	× × × ブロッキング 上 上・下 上・下	11 3 x 9 15 15 3 11(9) 11+3 11+3+3 3 7 7 3(x4) 7 3(x8) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	⑦ ⑥ ⑦ ⑦ 別数野照 ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	X X /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	×	* X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	■協行失敗等の数値 ・財政行失敗等の数値 ・財政行失敗等の数値 ・研究料、攻撃可定の出現は1フレーム後 ・野生株・フレーム時無数 (後半2フレームは上半分のみ) ・野生株・フレーム時無数 (後半2フレームは上半分のみ) ・野生株・フレーム時間数 (後半2フレームは上半分のみ) ・野生株・ガン「一島開版 (後半2フレームは上半分のみ) ・野生株・ガン「一島開版 (後半2フレームは 半分のみ) ・野生株・ガン「一島開版 (後半2フレームは ※ 着物後のスキ ・野田はヒット状況により変化 ・歌団はヒット状況により変化 ・歌団はヒット状況により変化 ・歌団はヒット状況により変化 ・歌団はヒット状況により変化 ・歌団はヒット状況により変化 ・歌門は、大撃撃災の出現は1フレーム後 ・学展外、攻撃撃災の出現は1フレーム後 ・学展外、攻撃撃災の出現は1フレーム後
(空分間) レート ・ した (別方ジャンプ中半十年9 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション レバー中立の中心入れ投げ レバー・中心へれ投げ レバー・中心へれ投げ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 8 84: 7 3 2 1 1 20 11 11 12. 7·1·2·1 2 7·1·2·1 2 7·1·2·1 2 7·1·2·2 3 17 2 17 5 2 17 5 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	原物度で 8 66 1 1 14 2・5 2・2・19 2・2・2(×4) 2・2(×4) 2・2・2(×4) 2・3・1 31 31 31 31 31 31 31 31 31 3	※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7 17 16 10 42 43 44 ※9 ※9	90 40 0 1110 1110 1110 130(100) 100+50 60+60+60 100 90+ 30(×4) 90+ 30(×4) 90+ 30(×5) 50+50+50 80×2 80×2	立 立 × × × × ガード 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋	× × × オロッキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	コリー	① ③ ③ ③ ③ ③ ③ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	x x /16 /8 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	×	X	■接げ失敗時の数位 ■検げ失敗時の数位 ■検に失敗時の数位 ■検・ ・ 「神経・ 「大阪神災の出現は1フレー 「人後 要を強きフレー上間無数 (後半2フレームは上半身のみ) 発生機・ プレー上間無数 (後半2フレームは上半身のみ) 発生機・ 選び一・66/50フレー 上成無数 ・ 「神経・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢
(空分脚) レート い () () () () () () () () () (別方ジャンプ中半中等 リープアラック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション レバー和公司 コマンド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	用物家で 8 66 1 1 14 2・5 2・2・19 46/30 2・2・19 2(×4) 2・2・19 2(×4) 2・2・19 2(×4) 2・2・19 2(×4) 2・19 2(×1) 2(×	7 **21 **21 **21 **38 26 41 35 9 **7 17 16 10 42 43 44 **9	90 40 0 110 110 130(100) 100+50 60+60+60 60-60+60 100 90+ 30(×4) 90+ 50-50-50 50+50-50 80×2	立立・文文・大・大・田・一・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田	× × × ナー 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3 11(3) 3 11(4) 3 11+3+3 3 7 7+ 3(x4) 7 3(x8) 3 3+3 3+5 3+5	⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	x x /16 /18 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	×	X	■ 設好大売等の設位 ■ 設好大売等の設位 ■ 対け大売等の設位 ■ できまり、 できまり できまり できまり できまり できまり できまり できまり でき
(空分類) - レート - い役げ ば ・ スーパーアーツ - い役げ	別方ジャンプ中半十年9 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション レバー中立の中心入れ投げ レバー・中心へれ投げ レバー・中心へれ投げ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 8 84: 7 3 2 1 1 20 11 11 12. 7·1·2·1 2 7·1·2·1 2 7·1·2·1 2 7·1·2·2 3 17 2 17 5 2 17 5 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	原物度で 8 66 1 1 14 2・5 2・2・19 2・2・2(×4) 2・2(×4) 2・2・2(×4) 2・3・1 31 31 31 31 31 31 31 31 31 3	7 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7 17 16 10 42 43 44 49 ※9	90 40 0 110 110 110 110 80 60 130(100) 100+50 100 90+ 30(x8) 90+ 30(x8) 50+50+50 80 x2 80 x2 80 x8	立立立 × × × × × が一ド 元・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立	× × × オロッキング 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下 上・下	3 11(9) 11+3 3 11(9) 11+3 3 7 7 3(x8) 7 3(x8) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	⑦ ⑥ ⑦ ⑦ ※整整係 ⑥ ⑥ ② ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	× × × //16 //8 //8 //8 //8 //8 //16 //16 //16	×	SAC O O+x O+O+x O x O 0 x	■接げ失敗時の数位 ■検げ失敗時の数位 ■検に失敗時の数位 ■検・ ・ 「神経・ 「大阪神災の出現は1フレー 「人後 要を強きフレー上間無数 (後半2フレームは上半身のみ) 発生機・ プレー上間無数 (後半2フレームは上半身のみ) 発生機・ 選び一・66/50フレー 上成無数 ・ 「神経・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢・ 「中枢
(空方脚) レート ・ い役け げ 様・スーパーアーツ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	別方ジャンプ中半十四条 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーリナルアラション リーブアタック スープトルアラション ロイーを入れ続け コマンド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 885 7 3 3 2 1 1 20 10 11 11 11 2 7 · (1 · (2) × 3 · (1 · (2) × 3 · (1 · (2) × 3 · (1 · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) · (2) × 3 · (2) · (2	######################################	7 ※21 ※21 ※21 38 26 41 35 9 ※7 17 16 10 42 43 44 ※9 ※9 *9	90 40 0 110 110 110 110 110 80 80 80 80 100 10	立 立 × × × ガ・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立・屋 立	X X X X Z19424 L·F L·F L·F L·F L·F L·F L·F L·F	3 3 3 3 9 9 115 3 3 11(9) 11+3-3 11+3-3 7 7-7 3(x4) 7 7 3(x4) 7 3(x8) 3 3-3-1 3(x9) 3-3-1 3-3-1 3(x9) 3-3-1 3(x9) 3-3-1 3(x9) 3-3-1	⑦ ⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ② ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ③ ④ ④ 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇 〇	x x x /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	×	### X	■接げ失敗時の数位 ●接げ失敗時の数位 ●機が失敗時の数位 ●標準 ・学発料、攻撃可定の出現は1フレーム後 ・学性をランレーが開業(後半2フレームは上半分のか) ・学性をランレーが開業(後半2フレームは上半分のか) ・学性後、遊び一名6万のフレームは一分の分 ・学発料、攻撃可定の出現は1フレーム後 ・受発料、攻撃可定の出現は1フレーム後 ・受発料、攻撃可定の出現は1フレーム後 ・学発料、攻撃可定の出現は1フレーム後
(空列脚 レート い役け が スーパーアーツ 動車 (日/中/母) 機準 (日)	別方ジャンプ中半中等 リープアラック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション ボーサルアラション ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 8 15 2 2 2 8 8 5 7 3 3 2 1 11 11 11 2 2 1 7 1 1 2 2 1 3 3 17 2 1 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1 2 2 3 5 1	男地区で 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21	90 40 0 0 110 110 110 130(109) 60 60 60 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90	立立 立	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	3 3 3 3 3 3 3 115 3 11(9) 11+3-3 11+3-3 11+3-3 11+3-3 11+3-3 3 7 7-7 3(x9) 3 3-3-3 3		x x x x x //16 //16 //16 //16 //16 //16	×	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	■ 設付大阪等の設位 ■ 設付大阪等の設位 ■ 対け大阪等の設位 ■ 変発計、及撃制定の出現は1フレーム後 外生後ラフレー人間開業(後半2フレームは上半月のみ) 発生後ラフレー人間開業(後半2フレームは上半月のみ) 発生後ラフレー人間開業(後半2フレームは上半月のみ) 発生後ラフレーム間開業(後半2フレームは上半月のみ) 発生後。
(空列脚) レート い役け げ (別方ジャンプ中半十四条 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーリナルアラション リーブアタック スープトルアラション ロイーを入れ続け コマンド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 15 2 2 885 7 3 3 2 1 1 20 10 11 11 11 2 7 · (1 · (2) × 3 · (1 · (2) × 3 · (1 · (2) × 3 · (1 · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) · (2) × 3 · (2) · (2) · (2) × 3 · (2) · (2	######################################	7 ※21 ※21 ※21 38 39 41 35 9 ※7 17 16 10 42 43 44 ※9 ※9 ※9 ※17 ※3 ※17	90 40 0 110 110 110 110 130(100) 60 60+60+60 60 60+60+60 100 30(x4) 30(x4) 30(x8) 30(x8) 50+50+50 50+50+50 50+50+50 50+20 80×8	立立・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	X X X X Z19424 L·F L·F L·F L·F L·F L·F L·F L·F	11 3 3 3 3 9 15 11(9) 11+3+3 11+3+3 7 7 3(x4) 7 3(x8) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	⑦ ⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	x x x /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	х х	### X	■協行失敗時の散位 ・検討「失敗時の散位 ・ 「
(空列脚) レート い役け げ が カースーパーアーツ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	別方ジャンプ中半中等 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション コマンド ・	6 8 15 2 2 2 5 5 5 2 2 7 7 1 1 1 1 1 1 2 2 7 1 (1 2) 2 7 1 (1 2) 2 5 7 2 1 5 5 2 2 3 5 5 2 2 7 4 10 9 3	男地区で 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21	90 40 0 0 110 110 110 130(109) 60 60 60 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90	立立 立	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	3 3 3 3 3 3 3 115 3 11(9) 11+3-3 11+3-3 11+3-3 11+3-3 11+3-3 3 7 7-7 3(x9) 3 3-3-3 3		x x x /16 /8 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	×	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
空 万脚 1	別方ジャンプ中半中等 リープアラック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション レバー和立の本 入間が レバーの入れ間が コマンド ・キャーク ・オータ ・オータ ・オータ ・オータ ・オータ ・オータ ・オータ ・オータ	6 8 8 15 2 2 PRS: 7 3 2 1 1 20 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2	期間で	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※25 ※41 ※35 ※47 17 16 10 42 43 44 44 49 ※9 ※9 ※9 ※9 ※17 17 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	90 40 0 0 110 110 110 130(100) 60 60 60 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90	立立	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	11 1 3 3 3 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5		x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	× × × SAゲージ	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
空 万脚 1	別方ジャンプ中半中等 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション コマンド ・	6 8 8 15 2 2 2 8 5 2 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 1 2 1 2 1 3 1 3 7 2 1 1 3 7 1 2 1 5 2 2 3 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	期地形で	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※25 ※41 ※35 ※47 17 16 10 42 43 44 44 49 ※9 ※9 ※9 ※9 ※17 17 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	90 40 0 110 110 110 110 60 130(100) 60 60+60+60 60 100 90+ 90+ 90+ 90+ 90+ 90+ 90+ 9	立立 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	X X X X 209429 £ £-TF £-TF £-TF £-E £-E £-E £-E £-E £-E £-E £-E	11 3 3	⑦ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	x x x // // // // // // // // // // // /	х х	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
20万脚 ししート いい投げ が 、スーパーアーツ (別方ジャンプ中半中等 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション コマンド ・	6 8 8 15 2 2 PRS: 7 3 2 1 1 20 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2	期間で	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※25 ※41 ※35 ※47 17 16 10 42 43 44 44 49 ※9 ※9 ※9 ※9 ※17 17 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	90 40 0 110 110 110 110 110 110 130(100) 60 60 60 60 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ サ	X X X B L·T L·T L·T L·T L·T L·T L·T L·T	111 3 3 x 9 16 15 11(3) 11(4) 11+3+3 11+3+3 3 7 7 7 7 7 7 3(x4) 3(x4) 7 3(x4) 3 3 3 3 3 3 3 3 3 1 1 1 1 5 0 0		X X X //16 //8 //8 //8 //8 //16 //16 //16 //1	× × × SAゲージ	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
20万脚 しート いりはげ は 、スーパーアーツ (取り (日)(中/性) 取申 (日)(中/性) 取申 (日) 取申 (日) 取申 (日) 取申 (日) (日)(日)(日)(日)(日) (日)(日)(日)(日)(日)(日) (日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(別方ジャンプ中半中等 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション コマンド ・	6 8 8 15 2 2 PRS: 7 3 2 2 1 1 20 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 1 1	期間で	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※25 ※41 ※35 ※47 17 16 10 42 43 44 44 49 ※9 ※9 ※9 ※9 ※17 17 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	90 40 0 110 110 110 110 110 130(100) 60 60 60 60 60 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	文 文 文 × × × × ガード カード カ・屋 カ・屋 カ・屋 カ・屋 カ・屋 カ・屋 カ・屋 カ・屋	X X X X B L·T L·T L·T L·T L·T L·T L·T L·T	11 1 3 3 3 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	⑦ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	x x x // 16	× × × SAゲージ	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
空 万脚	別方ジャンプ中半中等 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション コマンド ・	6 8 8 15 2 2 PRS: 7 3 2 2 1 1 20 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 1 1	期地形で 日 日 日 日 1 1 1 1 1 1 2 - 5 2 - 2 - 1 2 - 3 - 1 2 - 3 - 2 2 - 3 - 2 2 - 3 - 3 3 - 3 - 3	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※25 ※41 ※35 ※47 17 16 10 42 43 44 44 49 ※9 ※9 ※9 ※9 ※17 17 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	90 40 0 110 110 110 110 110 60 130(100) 60 100 90 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90	文文文 文文 X X X ガー尼 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・	x x x x x y y y y y y y y y y y y y	11 1 3 3	⑦ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	77,0	× × × SAゲージ	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
20万脚 しート いりはげ は 、スーパーアーツ (取り (日)(中/性) 取申 (日)(中/性) 取申 (日) 取申 (日) 取申 (日) 取申 (日) (日)(日)(日)(日)(日) (日)(日)(日)(日)(日)(日) (日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(別方ジャンプ中半中等 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション コマンド ・	6 8 8 15 2 2 PRS: 7 3 2 2 1 1 20 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 1 1	期間で	7	90 40 40 0 110 110 110 110 110 110 130(100) 60 60 60 60 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	文・文・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	11 1 3 3 3 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5		X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	× × × SAゲージ	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	■ 設計大阪等の設位 ■ 設計大阪等の設位 ■ 設計大阪等の設位 ■ 資料 、算等別定の出現は1フレー人後 男生後ろフレール開業 (後半2フレームは上半身のみ) 男生後カフレール開業 (後半2フレームは上半身のみ) 男生後、カダー68/60フレームは上半身のみ) 男生後、カダー68/60フレームは上半身のみ) 男生後、東ダー68/60フレール成開業 ・ 予発制、攻撃形定の出現は1フレー人後 ・ 章地後のスキ ■ の
(空分類) - レート - い (別方ジャンプ中半中等 リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサルアラション バーサルアラション バーサルアラション コマンド ・	6 8 8 15 2 2 8 8 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1	期間で	7 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※21 ※25 ※41 ※35 ※47 17 16 10 42 43 44 44 49 ※9 ※9 ※9 ※9 ※17 17 16 16 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	90 40 40 110 110 110 110 110 130(100) 60 60 60 60 60 60 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 100 10	文文文 文文 X X X ガー尼 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・屋 文・	x x x x x y y y y y y y y y y y y y	11 1 3 3	⑦ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑦ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥	77,0	X X SAY-V	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
20万脚 - レート - いかけ	別方ジャンプ中半中等 リープアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサング・スト級 データーの人工級 データーの人工 データーの	6 8 8 15 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	期地区で	7	90 40 0 110 110 110 110 130(100) 60 130(100) 100,45 60 100 90- 100 100 100 100 100 100 100 1	文文 文 文 ス ス ス オード ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	11 1 3 3	① ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	× × × SAゲージ	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	・製化子炭肉の設位 ・製化子炭肉の設位 ・製化子炭肉の設位 ・製化子炭肉の設位 ・選発計、及草利定の出現は1フレーム後 ・要発射、及草利定の出現は1フレームは上半身のみ) ・要生後5フレー人間隔離 (後半2フレームは上半身のみ) ・要生後5フレー人間開催 (後半2フレームは上半身のみ) ・要生後5フレームの開催 (後半2フレームは上半身のみ) ・要生後5フレームの開催 (後半2フレームを) ・要発射、攻草利定の出現は1フレーム後 ・愛発射、攻草利定の出現は1フレー人後 ・愛発射、攻撃利定の出現は1フレー人後 ・愛発射、攻撃利定の出現は1フレー人後 ・学発射、攻撃利定の出現は1フレー人後 ・学発射、攻撃利定の出現は1フレー人後 ・学発射、攻撃利度の出現は1フレー人後 ・学発射、攻撃1度の出現は1フレー人後 ・学発射、攻撃1度の出現は1フレー人後 ・学規制、攻撃1度の出現は1フレー人後 ・学規制・攻撃1度の出現は1フレー人を ・学規制・攻撃1度の出現は1フレー人を ・学規制・攻撃1度の出現は1フレー人 ・学規制・攻撃1度の元年 ・野地後のスキ ・関始後のスキ ・関始後のスキ ・関始後のスト ・原生後5フフレームの開発・相手行動不能対数56フレーム ・原生後5フレームの開発・相手行動不能対数56フレーム
20万脚 - シート - シー	別方ジャンプ中半中等 リープアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサング・スト級 データーの人工級 データーの人工 データーの	6 8 8 15 2 2 8 8 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1	### ### ##############################	7 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$26 \$41 \$35 \$26 \$41 \$35 \$26 \$41 \$17 \$17 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10	90 40 40 0 110 110 110 110 110 110 110 130(100) 60 60 60 100 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	立立 文文 文文 ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	11 1 3 3 3 9 15 15 11 143 11 143 11 143 11 143 11 143 11 143 13 143 13 143 13 143 13 143 13 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15		x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	X X SAY-V	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	■ 設計(大阪等の設位 ■ 設計(大阪等の設位 ■ 対け大阪等の設位 ■ 対け大阪等の設位 ■ 対け大阪等の設位 ■ で発生、文学・大阪等のに関は17レーム後 発生後ろフレール時期数 (後半27レームは上半身のみ) 発生後・フレール時期数 (後半27レームは上半身のみ) 発生後・カンイール開業 (後半27レームは上半身のみ) 発生後・カップー68/60フレールは開業 ■ 学校・カップー68/60フレール技術数 ■ 学校・カップー68/60フレール技術数 ■ 学校・カップー68/60フレール技術数 ■ 学校・カップー68/60フレール技術数 ■ 学校・大阪で、大阪で、大阪で、大阪で、大阪で、大阪で、大阪で、大阪で、大阪で、大阪で、
(空列脚) - レート - リー・	別方ジャンプ中半中等 リープアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサング・スト級 データーの人工級 データーの人工 データーの	6 8 8 15 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	期地区で	7	90 40 0 110 110 110 110 130(100) 60 130(100) 100,45 60 100 90- 100 100 100 100 100 100 100 1	文文 文 文 ス ス ス オード ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	11 1 3 3	① ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	X X SAY-V	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	■ 設計大阪等の設位 多数が失敗等の設位 多数が失敗等の設位 多数が失敗等の設位 「
記げ (数・スーパーアーツ (3	別方ジャンプ中半中の リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサンカル 入り (パー・ リーブアタック バーリナルアラション バーリナルアラション データー ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6 8 8 15 2 2 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	期地形で	7 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$26 \$41 \$35 \$26 \$41 \$35 \$26 \$41 \$17 \$17 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10	90 40 0 110 110 110 110 110 110 110 110 1	文文 文文 ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス	X X X X Y D9499 L.T L.T L.T L.T L.L L L L L L L L L L L	11 1 3 3	① ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	X X SAY-V	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	■ 設計(失敗時の設位 ■ 財子失政時の設位 ■ 対子 大阪神の政位 ■ 対子 大阪神の政位 ■ 対子 大阪神の政位 ■ 対子 大阪神の政位 「
20 万脚 -	別方ジャンプ中半中の リーブアタック バーソナルアラション バーソナルアラション バーサンカル 入り (パーリー ないのから 入り (水) (パーウス (バーウス (バーカー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バーウス (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バーウス (バー) (バーウス (バーウス (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バーウス (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バーウス (バー) (バー) (バー) (バー) (バー) (バー) (バー) (バー)	6 8 15 2 2 2 8 8 5 2 2 1 20 2 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 1 1 2 2 2 2	期地まで 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	7 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$21 \$26 \$41 \$35 \$26 \$41 \$35 \$26 \$41 \$17 \$17 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10 \$10	90 40 40 1110 1110 1110 1110 1100 1100 1	立立 文文 文文 ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス	x x x x y z z z z z z z z z z z z z z z	111 3 3 x 9 15 15 3 11(9) 11(4) 11(4) 11(4) 11(4) 11(4) 3 7 7 7 7 3(x4) 3(x4) 3 3-3 3-3 3-5 (3-5)x2 (3-5)x4 3 11 11 0 0 0 0 0 0 0		X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	X X SAY-V	* x x x 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	■ 設計大阪等の設位 多数が失敗等の設位 多数が失敗等の設位 多数が失敗等の設位 「

発生から5フレーム間無敵。※着地後のスキは10

(回転中:後)		1(×3) ·	1(×3)·	T	60(×3)+	立・屈	上・下	0	×	/8	正方向でヒットしたときは当たらない部分
(回転中:後)		1.	1 .		40+	立・屈	上・下	0	×	/8	正方向でヒットしたときは当たらない部分
(回転中:後)		1(×4) ·	1(×4) ·		40(×4)+	立・屈	上・下	0	×	/16	正方向でヒットしたときは当たらない部分
FINISH		2	3	₩9	130	立・屈	上・下	0	×	/16	※着地後のスキ
瞬駄殺	弱P 弱P → 弱0 強P	#51	38	2	490	×	×	0	×		※暗転50フレーム。発生後55フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
金剛國製斬	■■■+®同時押し	₩74	6	*58	370(300)	立・屈	×	15(15)	×	/4	※暗転58フレーム。発生後78フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム ※衝撃波発生後のスキ
衝撃波部分		6	1.2.2.		55+55+40+	立・屈	上・下	3+3+3+	×	/8	
			2.2.2.		55+55+40+	立・屈	上・下	3+3+3+	×	/8	

常技・特殊技													
8	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング		ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
115	近距離立ち弱®	3	3	5	20	立・屈	上・下	3	0	×	0	0	(1/2)
ディブロー	近距離立ち中の	4	4	10	100	立・屈	上	7	4	×	0	0	TC (→立ち強®)
ッパー	近距離立ち強®	6	3	15	130	立・屈	上	15	0	×	0	0	
ヤブ	遠距離立ち弱®	5	3	4	20	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
拳突き	遠距離立ち中®	6	3	10	90	立・屈	Ŀ	11	4	×	×	×	
ック	遠距離立ち強®	9	3	15	130	立・屈	E	13	Ø	×	×	×	
ヤブ	しゃがみ弱®	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	1	0	0	0	
デャブ	しゃがみ中®	5	4	7	90	立・屈	上・下	7	4	×	0	0	
き上げアッパー	しゃがみ強の	7	5	17	130	立・屈	上・下	13	Ø.	×	0	0	
'ッパー	TC強®	3	3	15	60	立・屈	上	5	0	×	0	0	TC (近距離立ち中®→)
]ーキック	立ち弱化	4	4	7	40	立・屈	上・下	3	0	×	×	×	
払い蹴り	立5中級	8	7	16	110	立・屈	上	15	4	×	×	×	発生後12フレーム間ボタン押しっぱなしで、かかと割りへ移行
-文字蹴り	立ち強8	11	6	19	150	立・屈	E	11	T	×	×	×	
ック	しゃがみ弱®	5	3	7	20	屈	Ŧ	3	0	0	0	0	
るぶしキック	しゃがみ中®	6	5	17	85	屈	F	3	4	×	0	0	
払い	しゃがみ強®	6	5	26	130	屈	F	3	Ø	×	×	×	
み込み前蹴り	→+中®	16	4	15	80	立・屈	F	7	Ø	×	×	×	
		25	5.5	10	60+80	立立	+ +	7+7	(5)+(1)	×	×	×	
要かかと割り	立ち中8押しっぱなし	18	5.5	10	60+80	立	+ +	7+7	(5)+(1)	×	×	×	
妻かかと割り	◆ +中®						+ +	11(9)		×	×	×	14フレーム目にボタンが押されているとフェイントへ移行 ※空振り時18
電かかと落とし	◆+強8	30	5	*14	120(80)	立	+	7	⑦(①) ①	×	×	×	17フレ 五日にボブブが汗されているこうエコブト 4513 米土銀り終16
落とし	垂直ジャンプ弱®	5	着地まで		60	立	+ +			×	×	×	
(トレート	垂直ジャンプ中®	6	5		100	立	+ +	11	4	×	×	×	
(平チョップ	垂直ジャンプ強®	7	3		130	立	+ +	15 7	0	×	×	×	
識り	垂直ジャンプ弱8	5	19		50	立	+ +					×	
識り	垂直ジャンプ中8	5	6		90	立	<u>+</u> +	9	4	×	×		
空中回し蹴り	垂直ジャンプ強8	7	5		130	立	<u> </u>	13	0	×	×	×	
落とし	斜めジャンプ弱®	4	着地まで		50	立	Ł	7	0	×	×	×	
トレート	斜めジャンプ中®	5	5		100	立	Ŀ	11	4	×	×	×	
トレート	斜めジャンプ強®	6	4		130	立	Ŀ	15	0	×	×	×	
で蹴り	斜めジャンプ弱®	4	10		50	立	Ŀ	5	0	×	×	×	
び蹴り	斜めジャンプ中®	5	6		90	立	Ŀ	9	4	×	×	×	
び蹴り	斜めジャンプ強8	6	4		125	立	上	13	7	×	×	×	
トレート	リープアタック	15	8	7	40	立	Ŀ	3	0	×	×	×	
発	パーソナルアクション	15 · 9	1 · 1	27	5+5	立・屈	上・下	3+3	0	×	×	×	
負い投げ	レバー⇒入れ投げ	2	1	#21	120	×	×	9	(3)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
hilling	レバー争入れ投げ	2	1	#21	110	×	×	15	03	×	×	×	※投げ失敗時の数値
表徴り	レバー中立投げ	2	i	#21	40(×6)	×	×	3(×6)	①(×6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
製数技・スーパーアーツ	レバー中立式の		<u> </u>	- ME 1	40(110)			0,07	50,000				
	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備者
支名	●★◆+弱卵	10	# 1	38	60	立・屈	1	3	(2)	/16	G. 1.2	0	※弾発射(11フレーム目)。判定出現は1フレーム後
女動拳(弱)	◆★◆+中原	10	#1	38	60	立・屈	+ +	3	(2)	/16		0	※弾発射(11フレーム目)。判定出現は1フレーム後
支動拳(中)					60	立・屈	E	3	(2)	/16		ő	※弾発射(11フレーム目)。判定出現は1フレーム後
支動拳 (強)	▼★⇒+強®	10	#1	38		五.照			×	/16		ő	※弾発射(11フレーム目)。判定出現は1フレーム後
支動拳(EX)	▼★→ +®同時押し	10	※1	38	60+60	立・屈	<u>.</u>	3+3			_	0	発生後4フレーム間、上半身無敵
早龍拳(弱)	▶₹★ +弱®	2	8	26	150(100(60))	立・屈	上・下	11	0	/8(16)	_	0	発生後5フレーム間、上半号無敵
早龍拳(中)	⇒ ₹ ± +中®	3.	2.		110+	立・屈	上・下	11+	® +	/8			光生後5プレーム間、上千夕州散
			12	28	55(50)	立・屈	上・下	5	0	/8(16)	_	×	2014年12日 / 88世界 /ch (63年 4日 - / 1十 上半 5年数)
早龍拳(強)	申♥★+強®	3.	2.		80+	立・屈	上・下	11+	® +	/8		0	発生後7フレーム間無敵(内、後半4フレームは上半身無敵)
			2.		60+	立・屈	上・下	3+	0	/8		0	
			17	32	50(50)	立・屈	上・下	3	0	/16		×	
早龍拳(EX)	⇒▼★+®同時押し	1.	2.							/8		0	
					80+	立・屈	上・下	11+	×				発生後5フレーム間は無敵
			2.		50+	立・屈	上・下	3+	×	/8		0	発生後5プレーム間は無敵
				38		立・屈立・屈	上·下 上·下	3+ 3+3	×	/8 /8+/16		O ×	
		6 · 14	2.	38	50+	立・屈	上・下	3+ 3+3 7+3	× × ®+①	/8 /8+/16 /8+/16		0	発生後5ノレーム間は無職 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
電巻旋風脚(弱)	₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩	6 · 14	2· 2·14		50+ 40+40	立・屈立・屈立・屈	上・下	3+ 3+3	×	/8 /8+/16		O × O+×	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
電巻旋風脚 (弱) 電巻旋風脚 (中)(ヒザ)		6 · 14	2· 2·14 2·3 2·	14	50+ 40+40 80+30 60+	立・屈立・屈立・屈立・屈	上・下	3+ 3+3 7+3 7+	× × ®+0 ®+	/8 /8+/16 /8+/16		O ×	
意巻旋風脚(硝) 直巻旋風脚(中)(ヒザ) 回転)	专业 4+弱⊗ 专业 4+中⊗	6 · 14 6 · 4 · 8 · 8	2· 2·14 2·3		50+ 40+40 80+30	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	上・下	3+ 3+3 7+3	x x (2+1) (2+ (1+1)+1)	/8 /8+/16 /8+/16 /8		O × O+×	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
直巻旋風脚 (弱) 直巻旋風脚 (中) (ヒザ) 回転) 直巻旋風脚 (強) (ヒザ)	₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩	6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 6 ·	2· 2·14 2·3 2· 2·2·2	14	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	上·下 上·下 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7	× ½+① ②+ ①+①+① ②+	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16		0 × 0+× 0 × 0	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
直巻旋風脚 (額) 直巻旋風脚 (中) (ヒザ) 回転) 直巻旋風脚 (強) (ヒザ)	●★★+弱8 ●★★+中8 ●★★+強8	6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 6 · 5 · 8 · 8 · 8	2· 2·14 2·3 2· 2·2·2 2· 2·2·2	14	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	上·下 上·下 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4)	x x (2+1) (2+ (1+1)+1)	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16		0 x 0+x 0 x	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
電き旋風脚(納) 電き旋風脚(中)(ヒザ) 回転) 電き旋風脚(強)(ヒザ) 回転) 電き旋風脚(強)(ヒザ)	专业 4+弱⊗ 专业 4+中⊗	6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 6 · 5 · 8 · 8 · 8	2 · 14 2 · 3 2 · 2 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2	14	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	上·下 上·下 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+	× ½+① ②+ ①+①+① ②+	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /8		0 × 0+× 0 × 0	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
高巻旋風脚(硝) 高巻旋風脚(中)(ヒザ) 回転) 高巻旋風脚(強)(ヒザ) 回転) 高巻旋風脚(EX)(ヒザ) 回転前当たり)	●★★+弱8 ●★★+中8 ●★★+強8	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6	2· 2·14 2·3 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2	15	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4)	立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈立・屈	± · F ± · F ± ± ± ± ± ±	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4)	× &+0 &+ 0+0+0 &+ 0+0+0+0 ×	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /8 /16		O x O x O x	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの
配替旋風脚(路) 理都旋風脚(中)(ヒザ) 回転) 画動的 画動的 西都旋風脚(性)(ヒザ) 回動的 国動物当たり) 回転物当たり)	●★本+弱後 ●★本+中後 ●★本+強後 ●★本+後の時押し	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6	2 · 14 2 · 3 2 · 2 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2	15	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30	立・屈屈立・・屈屈立・・屈屈立・・屈屈立・・屈屈立・・・ ・・・・・・・・・・	上·下 上·下 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3	× × Ø+① Ø+ ①+①+①+① × × ×	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /8 /16 /8 /16		0 x 0+x 0 x 0 x	数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの
高巻旋風脚(鋼) 器整旋風脚(円)(ヒザ) 固配) 高巻旋風脚(強)(ヒザ) 固配) 固配) 固配前当たり) 四配前当たり) 三中電巻旋風脚(間)	●★★+弱級 ●★★+中級 ●★★+強級 ●★★+級同時押し 空中で●★★+弱級	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6	2· 2·14 2·3 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2	14 15 15 13 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4)	立・屈型立・屈型立・屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈	上·下 上·下 上 上 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2	x & &+0 &+ 0+0+0+0 x x x (B+0)×2	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /8 /16 /16 /16		O x O x O x O x X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 機能後の数値
電管旋風脚(研) 器砂風脚(研)(ヒザ) 固配) 器砂風脚(強)(ヒザ) 固配 器砂風脚(EX)(ヒザ) 回配・耐量(EX)(ヒザ) 回配・耐量(EX)(EX)(EX)(EX)(EX)(EX)(EX)(EX)(EX)(EX)	●★年+弱8 ●★年+2 ●★年+2 ●★年+2 ●★年+8 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2	2·14 2·3 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2 1(×4) 1(×6)	14 15 15 13 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6)	立・屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈	上·下 上·下 上 上 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3	x x y+0 y+0 0+0+0 x x x x (B+0)x2 (B+0)x3	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16		O x O x O x O x X X X X	数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 数値は相手方向に出る攻撃制定のもの 申載地級の数値 単ア・2・4・2・4・2・準極地後の数値
通管短風脚(弱) 理常短風脚(中)(ヒザ) 回転) 高を短風脚(強)(ヒザ) 回転) 回転削強にり 回転削強にり) 中電管短風脚(円) 中電管短風脚(中)	**** **** **** **** **** **** **** **** ***	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2	2· 2·14 2·3 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2·2 2· 2·2·2·2·	14 15 15 13 **12 **12 **12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8)	立・屈屈立立・屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈	上·下 上·下 上 上 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3	x & &+0 &+ 0+0+0+0 x x x (B+0)×2	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O+x O x O x X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 者地後の影響 ボラマ・4・2・4・2・4・2・ 番地後の数値 ボフ・2・4・2・4・2・8 着地後の数値
度替施展師(領) 器を接属師(中)(ヒザ) 固能 器を接属師(強)(ヒザ) 固能 器を接属師(強)(ヒザ) 固能細性たり) 空和電差原題師(領) 空中電差原題師(中) 空中電差原風師(中)	**** **** *** **** **** **** **** **** **** </td <td>6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 * 6·2(×9)</td> <td>2·14 2·3 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2 1(×4) 1(×6)</td> <td>14 15 15 13 *12 *12</td> <td>50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8) 80(×10)</td> <td>立・屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈</td> <td>上·下 上·下 上 上 上 上 上 上</td> <td>3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5</td> <td>x x (g+1) (g+1) (g+1) (g+1) x x x ((g+1))x2 ((g+1))x3 ((g+1))x4 x</td> <td>/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16</td> <td>112 (2)</td> <td>O</td> <td>数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値</td>	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 * 6·2(×9)	2·14 2·3 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2 2 1(×4) 1(×6)	14 15 15 13 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8) 80(×10)	立・屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈	上·下 上·下 上 上 上 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5	x x (g+1) (g+1) (g+1) (g+1) x x x ((g+1))x2 ((g+1))x3 ((g+1))x4 x	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (2)	O	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値
福登規制(領) 建設規則(領) (国名) (国名) (国名) (国名) (国名) (国名) (国名) (国名) (国名) (国名) (田a) (田a)	**** **** **** **** **** **** **** **** ***	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2	2 · 2 · 14 2 · 3 2 · 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 2 ·	14 15 15 13 **12 **12 **12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30- 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×8) 80(×8) 80(×10) 80+	立・屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈屈	±·F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5 0+	x x (g+1) (g+1) (g+1) (g+1) x x x (g+1) x x (g+1) x (g+1) x x x (g+1) x x x x x x x x x x x x x	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (2)	O	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値 来方・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値
(登録期間(領) (登録期間(中)(ヒザ) (登録) (登録) (登録) (登録) (登録) (登録) (登録) (登録	**** **** *** **** **** **** **** **** **** </td <td>6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 6 · 5 · 8 · 8 · 8 4 · 5 · 6 · 6 · 6 6 · 7 · 2 · 4 · 2 * * 6 · 6 · 2(×9) #51</td> <td>2 · 2 · 14 2 · 3 2 · 2 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 1 (×4) 1 (×6) 1 (×8) 1 (×10) 2 · 3 · 2</td> <td>14 15 15 13 **12 **12 **12</td> <td>50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80+50+60+</td> <td>立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</td> <td>上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上</td> <td>3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+</td> <td>x x (g+0) (g+ (t+0)+(t) (g+ (t+0)+(t)+(t) x x x ((g+0))×2 ((g+0))×3 ((g+0))×4 x x</td> <td>/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16</td> <td>112 (2)</td> <td>O</td> <td>数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値 来方・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値</td>	6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 6 · 5 · 8 · 8 · 8 4 · 5 · 6 · 6 · 6 6 · 7 · 2 · 4 · 2 * * 6 · 6 · 2(×9) #51	2 · 2 · 14 2 · 3 2 · 2 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 2 · 1 (×4) 1 (×6) 1 (×8) 1 (×10) 2 · 3 · 2	14 15 15 13 **12 **12 **12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80+50+60+	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+	x x (g+0) (g+ (t+0)+(t) (g+ (t+0)+(t)+(t) x x x ((g+0))×2 ((g+0))×3 ((g+0))×4 x x	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (2)	O	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値 来方・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値
(巻望風間 (領) 巻望風間 (中) (ヒザ) (日) (日) (日) (日) (日) (日) (日) (日	**** **** *** **** **** **** **** **** **** </td <td>6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 * 6·2(×9)</td> <td>2· 2·14 2·3 2· 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2·2 2 1(x4) 1(x6) 1(x8) 1(x10) 1 2·3·</td> <td>14 15 15 13 **12 **12 **12</td> <td>50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 30 80(×6) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80+ 50+60+ 70+</td> <td>立・庭庭・庭庭・庭庭・庭庭・庭庭・庭庭・田庭・田庭・田庭・田田・田田・田田・田田・</td> <td>±·F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±</td> <td>3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+</td> <td>x x (g+1) (g+ (t)+(t)+(t)+(t) x x x x x ((g+(t))x2 ((g+(t))x3 ((g+(t))x4 x x x x</td> <td>/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16</td> <td>112 (2)</td> <td>O</td> <td>数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値</td>	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 * 6·2(×9)	2· 2·14 2·3 2· 2· 2·2·2·2 2· 2·2·2·2·2 2 1(x4) 1(x6) 1(x8) 1(x10) 1 2·3·	14 15 15 13 **12 **12 **12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 30 80(×6) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80+ 50+60+ 70+	立・庭庭・庭庭・庭庭・庭庭・庭庭・庭庭・田庭・田庭・田庭・田田・田田・田田・田田・	±·F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+	x x (g+1) (g+ (t)+(t)+(t)+(t) x x x x x ((g+(t))x2 ((g+(t))x3 ((g+(t))x4 x x x x	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (2)	O	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値
(巻旋風脚(音)) (巻旋風脚(中)(ヒザ) (巻旋風脚(中)(ヒザ) () () () () () () () () () () () () ()	**** **** *** **** **** **** **** **** **** </td <td>6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(X9) #51</td> <td>2·14 2·3 2·2·2·2 2·2·2·2 2·2·2·2·2 2·2·2·2·2</td> <td>14 15 15 13 **12 **12 **12</td> <td>50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×6) 80(×6) 80(×6) 80(×10) 80+ 70+ 40+40+</td> <td>立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立</td> <td>± · F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±</td> <td>3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+</td> <td>X (B+0) (B+0) (B+1)</td> <td>/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16</td> <td>112 (2)</td> <td>O</td> <td>数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値 来方・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値</td>	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(X9) #51	2·14 2·3 2·2·2·2 2·2·2·2 2·2·2·2·2 2·2·2·2·2	14 15 15 13 **12 **12 **12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×6) 80(×6) 80(×6) 80(×10) 80+ 70+ 40+40+	立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	± · F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+	X (B+0) (B+0) (B+1)	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (2)	O	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 等値は相手方向に出る攻撃形定のもの 等間をの数値 ボア・2・4・2・4・2・4 漫形後の数値 ボア・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値 来方・2・4・2・4・2・4・2 乗幣地後の数値
(巻旋葉間 (音) (巻旋葉間 (中) (ヒザ) (巻旋葉間 (中) (ヒザ) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位	**** **** *** **** **** **** **** **** **** </td <td>6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 6 · 5 · 8 · 8 · 8 4 · 5 · 6 · 6 · 6 6 · 7 · 2 · 4 · 2 * * 6 · 6 · 2(×9) #51</td> <td>2: 2:14 2:3 2: 2:2:2:2 2:2:2:2 2:2:2:2:2 1(x4) 1(x6) 1(x6) 1(x10) 1 2:3: 1 2:3:</td> <td>14 15 15 13 *12 *12 *12 *12</td> <td>50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80+ 50+60+ 70+ 40+40+</td> <td>立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立</td> <td>上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上</td> <td>3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(x4) 7+ 3(x4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+</td> <td>X</td> <td>/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16</td> <td>112 (2)</td> <td>O</td> <td>数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの を対象が出手方向に出る攻撃判定のもの まずが後の影響 ボア・2・4・2・4・2 ・4・2 ・増進後の数値 ※ア・2・4・2・4・2・4・2 ・ 増加後の数値 ※別数を収入しているがある。 ※別数を必要している。 ※別数を必要している。 ※別数を必要している。</td>	6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 6 · 5 · 8 · 8 · 8 4 · 5 · 6 · 6 · 6 6 · 7 · 2 · 4 · 2 * * 6 · 6 · 2(×9) #51	2: 2:14 2:3 2: 2:2:2:2 2:2:2:2 2:2:2:2:2 1(x4) 1(x6) 1(x6) 1(x10) 1 2:3: 1 2:3:	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80+ 50+60+ 70+ 40+40+	立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(x4) 7+ 3(x4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+	X	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (2)	O	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの を対象が出手方向に出る攻撃判定のもの まずが後の影響 ボア・2・4・2・4・2 ・4・2 ・増進後の数値 ※ア・2・4・2・4・2・4・2 ・ 増加後の数値 ※別数を収入しているがある。 ※別数を必要している。 ※別数を必要している。 ※別数を必要している。
(巻旋葉間 (音) (巻旋葉間 (中) (ヒザ) (巻旋葉間 (中) (ヒザ) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位) (単位	**** **** **** **** **** **** *** **** *** *** *	8·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(XS)	2·14 2·3 2·2·2·2 2·2·2·2 2·2·2·2·2 2·2·2·2·2	14 15 15 13 **12 **12 **12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 35(×4) 80+ 30 80(×4) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80(×10) 60+ 70+ 40+40+ 40+40+ 40(×4)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	± · F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+ 3+3+	X & #40 @+ ①+0+0+0+0+0 &+ ①+0+0+0+0 X X X (B+0)×2 (B+0)×3 X X X X X	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの を動態をの致強 キア・2・4・2・4・2・第世後の致値 キ別をの変換 ・電子を持たのなり ・電子を持たのなり ・電子を持たしている。 ・電子を表現を表現した。 ・電子を表現した。 ・電を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を
密数原原 (音) 密数原原 (中) (ヒザ) 密数原 (中) (ヒザ) 密数原 (学) (ヒザ) 密表 (学) (ヒザ) 電影 (学) (ヒザ) 電影 (学) (ヒザ) 電影 (学) (ヒザ) 電影 (学) (ヒザ) 中電 (学) (東京 (学) (中) (中) (学) (学) (学) (学) (学) (学) (学) (学) (学) (学	●★★+部級 ●★★+市級 ●★★+部級 ●★★+総約押し 空中で●★★+部級 空中で●★★+部級 空中で●★★+部級 空中で●★★+部級 日本で●★★+部級 日本で●★★+の総列門し	8·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(XS)	2 · 14 2 · 3 2 · 2 2 · 2 · 2 2 · 2 · 2 · 2 1 (×4) 1 (×6) 1 (×8) 1 (×10) 1 2 · 3 · 1 2 · 3 · 1 2 · 9 · 2 · 2 · 2	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(×4) 60+ 35(×4) 30 80(×4) 80(×6) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80+ 50+60+ 70+ 40+40+	立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立立	± · F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(x4) 7+ 3(x4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+ 0+0+	X X (B+1) (B+1	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	112 (2)	O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 多地域の攻撃 ・ 第7・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・
(巻望風間 (領) (巻望風間 (領) (巻望風間 (中) (ヒザ) () () () () () () () () () () () () ()	**** **** **** **** **** **** *** **** *** *** *	6·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(X9) #51	2: 2:14 2:3 2: 2:2:2:2 2:2:2:2 2:2:2:2:2 1(x4) 1(x6) 1(x6) 1(x10) 1 2:3: 1 2:3:	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 35(×4) 80+ 30 80(×4) 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80(×10) 60+ 70+ 40+40+ 40+40+ 40(×4)	立・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	上·下 上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上	3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3(×4) 7+ 3(×4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5 0+ 0+0+ 0+0+ 3+3+	X X (9+1) (9+1	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの 致働は相手方向に出る攻撃判定のもの を動態をの致強 キア・2・4・2・4・2・第世後の致値 キ別をの変換 ・電子を持たのなり ・電子を持たのなり ・電子を持たしている。 ・電子を表現を表現した。 ・電子を表現した。 ・電を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を
(巻旋風脚 (音) (巻 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金	8·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(XS)	2: 14 2:3 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2: 2	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30(x4) 60+ 35(x4) 30 80(x6) 80(x6) 80(x6) 80(x10) 60+ 70+ 40+40+ 40+40+ 40(x4) 85+85+65 65+	立・帰風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風風	± · F ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	3+ 3+3 7+3 7+3 3+3+3 7 3(x4) 3(x4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+0+0+ 0+0+0+3 3+3+ 5(x3)+3 0+ 0+	X X (B+1) (B+1	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 多地域の攻撃 ・ 第7・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・
登録展開 (祭) 各数展開 (祭) 各数展開 (祭) (ヒザ) 本語 (新) (ヒザ) 中間 (登風展) (祭) 中間 (登風展) (中) 中間 (登風展) (中) 中間 (登風展) (中) 中間 (登風展) (中) 一〇月日 (日日) 一〇月 (日日)	●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金	8·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(XS)	2 · 2 · 14 d 2 · 3 d 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30 60+ 30+30+30+30 60+ 30 ×4 30 ×4 80 ×4 80 ×6 80 ×6 80 ×6 80 ×6 40+40+40+40+40+40+40+65=65+65=65+	立・帰居・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田	+ F F F F F F F F F F F F F F F F F F F	3+ 3+3 7+3 7+ 3+3+3 7 3 (x4) 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3 (5+5)×5 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+	X X (9+1) (9+1	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 多地域の攻撃 ・ 第7・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・
(巻度風間(音)) (巻度風間(音)(ヒザ) (巻度風間(音)(ヒザ) (巻度風間(音)(ヒザ) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音	●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金	8·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(XS)	2 · 2 · 3 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 ·	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12	50+ 40+40 80+30 60+ 60+ 30+30+30 60+ 30(×3) 80(×4) 30(×6) 80(×6)	立・帰風・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	L·F L·F L L L L L L L L L L L L L	3+ 3+3 3+3 7+3 7+3 3+3+3 7 3(x4) 3-3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5 0+ 0+0+0+0+0+0+3+3+5(x3)+3 0+ 0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+	X X	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 多地域の攻撃 ・ 第7・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・
登録展開 (祭) 各数展開 (祭) (ヒザ) 各数展開 (発) (ヒザ) 本語 (日本) (日本) 中間 (登風展) (円) 中間 (登風展) (円) 中間 (登風展) (円) 中間 (登風展) (円) 一つ (日本) 一口 (日	●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金	8·14 6· 4·8·8 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 # # 6·2(XS)	2 · 2 · 14 d 2 · 3 d 2 · 2 · 14 d 2 · 3 d 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2	14 15 15 13 **12 **12 **12 **11	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30-30 60+ 30+30+30-30 60+ 30 x4 60+ 35 x4 30 80 x4 80 x6 80 x6 80 x6 80 x6 80+40+ 40+40+ 40+40+40+ 40+40+ 40+40+ 40+56+ 56+ 56+ 56+ 56+	立・帰風・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	L · F L L L L L L L L L	3+ 3+3 7+3 7+3 3+3+3 7 7 3(x4) 3(x4) 3(x4) 3(x4) 3(x4) 3(x4) 5(x5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×4 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+	x x (2)+(3) (3)+(3)+(4) (4)+(4)+(4)+(4) x x x x x x x x x x x x x	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数額は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 多型機の攻撃 ・ 第7・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・4・2・
(巻度風間(音)) (巻度風間(音)(ヒザ) (巻度風間(音)(ヒザ) (巻度風間(音)(ヒザ) ()(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日)(日	● ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	6·14 6· 4·8·8 6· 6· 5·8·9·8 4·5·6·6·6 6 7·2·4·2 ## #51 11	2 · 2 · 2 · 3 · 2 · 4 · 4 · 2 · 3 · 3 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4 · 4	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12	50+ 40+40 80+30 50+30+30+30 60+30+30+30 60+30+30+30 60+35 80(×8) 80(×8) 80(×8) 80(×10) 80+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40	立・帰属・国田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田	上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上	3+3 3+3 7+3 7+3 3+3+3 7 3(x4) 7+4 3(x4) 3(x4) 3(x4) 5(5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×3 (5+5)×5 0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+	X X X X X X X X X X	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	3 104 (1)	O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの ・ 等力・2・4・2・4・2・4 無効後の数値 ・ 等フ・2・4・2・4・2・第効後の数値 ・ 等力・2・4・2・4・2・第効後の数値 ・ 等効能後の数値 ・ 等効能後の数位 ・ 等効能をの数し、 ・ 等効能をの数し、 ・ 等が必要がある。 ・ を表して、 ・ を、 ・ を表して、 ・ を、 ・ を を を を を を を を を を を を を を を を を を
登陵展開 (音) (を対している)	●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 ●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 空中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金 ②中で●★★+報金	6 · 14 6 · 4 · 8 · 8 · 6 · 6 · 6 · 6 · 6 · 6 · 6 · 6	2 · 2 · 14 d 2 · 3 d 2 · 4 d 2 · 3 d 2 · 4 d 2 · 3 d 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2	14 15 15 13 **12 **12 **12 **11	50+ 40+40 80+30 60+ 30+30+30-30 60+ 30+30+30-30 60+ 30 (x4) 60+ 35 (x4) 80 (x4) 80 (x6) 80 (x6) 80+30 80+40+ 40+40	立・帰属・田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田	L · F L L L L L L L L L	3+3 3+3 3+3 7+4 3+3+3 7+ 3(x4) 7+ 3(x4) 7+ 3(x4) 7+ 3(x4) 7+ 3(x5) 2(x5) 3(x5)	X X W 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16		O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの ・ 等力・2・4・2・4・2・4 無効後の数値 ・ 等フ・2・4・2・4・2・第効後の数値 ・ 等力・2・4・2・4・2・第効後の数値 ・ 等効能後の数値 ・ 等効能後の数位 ・ 等効能をの数し、 ・ 等効能をの数し、 ・ 等が必要がある。 ・ を表して、 ・ を、 ・ を表して、 ・ を、 ・ を を を を を を を を を を を を を を を を を を
密数原原 (音) 密数原原 (音) 密数原原 (中) (ヒザ) 密節 (音数原原 (音) (ヒザ) 密節 (音) (ヒザ) 中電管原原原 (音) 中電管原原原 (音) 中電管原原原 (音) 神電管原原原 (音) 神電原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原原	● ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	6·14 6· 4·8·8 6· 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 ## # # 11 #52	2 · 2 · 14 2 · 3 2 · 4 2 · 3 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12 *12	50+0 40+40 80+30 60+30 50+30+30+30 60+30+30+30 60+30+30+30 60+30 80(×6) 80(×6) 80(×8) 80(×1) 80(×1) 80+30 80+30 80+30 80+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40	立・帰属・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田	L· 7 L L L L L L L L L L L L L	3+3 3+3 7+3 7+3 3+3+3 7 3(x4) 7+ 3(x4) 3(x4) 3(x4) 3(x5+5)x2 (5+5)x3 (5+5)x3 (5+5)x4 (5+5)x5 0+ 0+0+0+ 0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+	X X X X X X X X X X	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	3 104 (1)	O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの ・単立をの数値 ・サフ・2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単フ・2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単列を2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単列を2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単制を後の数値 ・単制を後の数位 ・単制を後の数位 ・単制を後の数位 ・単制を後の数位 ・単制を2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単制を50フレーム。発生後57フレーム離無敵。相手行動不能時間50フレー 連打による遊加(1) ~(4)が最大3回ループする ・単しゃがみ着地時9 ・単しゃがみ着地時9 ・単規能50フレーム。発生後52フレーム離無敵。相手行動不能時間50フレー ・単しゃがみ着地時9 ・単規能50フレーム。発生後52フレーム離無敵。相手行動不能時間50フレー
(巻度楽庫 (音) (巻度楽庫 (音) (巻度楽庫 (中) (ヒザ) (巻度楽庫 (中) (ヒザ) (巻度 (音) (ヒザ) (巻度 (音) (ヒザ) (巻度 (音) (ヒザ) (巻度 (音) (ヒザ) (美術 (音) (ヒザ) (美術 (音) (ヒザ) (美術 (音) (ヒザ) (美術 (音) (ヒザ) (中電 (登風庫 (音) (中電 (登風庫 (音) (中電 (登風庫 (音) (中電 (音) (音) (音) (中電 (音) (音) (音) (中電 (音) (音) (音) (中電 (音) (音) (音) (音) (中電 (音) (音) (音) (音) (中電 (音) (音) (音) (音) (音) (中電 (音)	● ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	6·14 6·4·8·8 6·6·5·8·8·8·8 4·5·6·6·6 6·2(x9) #51 11 #52 #52 #52 #52 #51 #52 #52 #52 #53 #52 #53 #54 #52 #53 #54 #55 #55 #55 #55 #55 #55 #55 #55 #55	2 · 2 · 3 · 2 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3 · 3 ·	14 15 15 13 **12 **12 **12 **11	50+ 40:40 80:430 60+ 30:430:430 60+ 30:430:430 60+ 30:430:430 60+ 30:430 80:430	立・帰属・田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田田	上·下 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上	3+3 3+3 3+3 7+3 7+3 3+3-7 3(x4) 7+ 3(x4) 7+ 3(x4) 3 3 (5+5)×2 (5+5)×3 (5+5)×4 (5+5)×5 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+ 0+	X X W 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	3 104 (1)	O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃可定のもの 数値は相手方向に出る攻撃可定のもの 数値は相手方向に出る攻撃可定のもの 数値は相手方向に出る攻撃可定のもの 数値は相手方向に出る攻撃可定のもの 数値は相手方向に出る攻撃可定のもの を
(巻度原原 (音) (巻度原原 (音) (巻度原原 (音) (巻度原原 (音) (上げ) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音) (音	● ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	6·14 6· 4·8·8 6· 6· 5·8·8·8 4· 5·6·6·6 6 7·2·4·2 ## # # 11 #52	2 · 2 · 14 2 · 3 2 · 4 2 · 3 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2 · 2	14 15 15 13 *12 *12 *12 *12 *12	50+0 40+40 80+30 60+30 50+30+30+30 60+30+30+30 60+30+30+30 60+30 80(×6) 80(×6) 80(×8) 80(×1) 80(×1) 80+30 80+30 80+30 80+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40+40	立・帰属・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田・田田	L· ¬¬ L· ¬	3+3 3+3 7+3 7+3 3+3+3 7 3(x4) 7+ 3(x4) 3(x4) 3(x4) 3(x5+5)x2 (5+5)x3 (5+5)x3 (5+5)x4 (5+5)x5 0+ 0+0+0+ 0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+0+	X X X X X X X X X X	/8 /8+/16 /8+/16 /8 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16 /16	3 104 (1)	O x O X O X X X X X X X X X X X X X X X	数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの 数値は相手方向に出る攻撃判定のもの ・単立をの数値 ・サフ・2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単フ・2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単列を2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単列を2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単制を後の数値 ・単制を後の数位 ・単制を後の数位 ・単制を後の数位 ・単制を後の数位 ・単制を2・4・2・4・2・4・2・場地後の数値 ・単制を50フレーム。発生後57フレーム離無敵。相手行動不能時間50フレー 連打による遊加(1) ~(4)が最大3回ループする ・単しゃがみ着地時9 ・単しゃがみ着地時9 ・単規能50フレーム。発生後52フレーム離無敵。相手行動不能時間50フレー ・単しゃがみ着地時9 ・単規能50フレーム。発生後52フレーム離無敵。相手行動不能時間50フレー

		 ,0,	-	
=,	٦.	-	,	

技名	コマンド	発生	持続	硬值	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ボディブロー	近距離立ち中の	4	5	10	90	立・屈	Ŀ	9	(4)	×	0	0	TC (→立ち強®)
アッパー	近距離立ち後の	5	5	15	120	立・屈	Ŀ	13	0	×	0	0	TC (→◆+強®)
ジャブ	立ち弱の	3	2	5	20	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
ストレート	遠距離立ち中の	5	4	13	80	立・屈	Ŀ	11	4	×	×	×	
ルーキーフック	遠距離立ち強例	9	4	19	120(100)	立・屈	Ŀ	11	(4)	×	×	×	
ジャブ	しゃがみ弱剤	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
ジャブ	しゃがみ中の	5	4	7	80	立・屈	上·下	7	4	×	0	0	
突き上げアッパー	しゃがみ強利	7	5	17	120	立・屈	上・下	13	0	×	0	0	
ショーンパチキ	TC◆+強®	20	2.5	#22	50+60	立	Ŀ	5+3	(5)+(1)	×	×	×	TC (近距離立ち強®→) ※空振り時25
ショーンパチキ	+36P	21	2.5	#22	60+80	立	上	7+7	®+①	×	×	×	※空振り時25
ニーキック	近距離立ち強化	5	5	10	145	立・屈	上	11	0	×	0	0	
ローキック	立ち弱化	4	4	7	30	立・屈	上・下	3	0	×	×	×	
ケンセイキック	立ち中級	6	4	15	90	立・屈	上・下	5	4	×	×	×	
マスターズキック	遠距離立ち強®	7	4	26	120(100)	立・屈	上	11(9)	4	×	×	×	
キック	しゃがみ弱彩	5	3	7	20	屈	下	3	0	0	0	0	
クルプシキック	しゃがみ中級	7	5	17	70	屈	下	3	4	×	0	0	
アシバライ	しゃがみ強化	8	5	26	120	屈	下	3	0	×	×	×	
カマバライキック	TC強®	3	5	13	50	立・屈	上	3	1	×	×	×	TC(近距離立ち中®→)
ローリングソバット	◆+強⊗	15	5	18	90(70)	立・屈	上	9	4	×	×	×	
エルボーアタック	垂直ジャンプ弱®	5	着地まで		40	立	上	7	1	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ中®	6	5		90	立	上	11	4	×	×	×	
チョップ	垂直ジャンプ強の	7	3		130	立	上	15	0	×	×	×	
ジャンプニー	垂直ジャンプ弱8	5	19		50	立	Ŀ	7	0	×	×	×	
フロントキック	垂直ジャンプ中®	5	6		90	立	上	9	4	×	×	×	
ラウンドキック	垂直ジャンプ強8	7	5		130	立	上	13	0	×	×	×	
エルボーアタック	斜めジャンブ弱の	4	着地まで		50	立	上	7	0	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ中®	5	5		90	立	上	9	4	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強制	6	4		130	立	上	13	7	×	×	×	
ジャンプニー	斜めジャンブ弱8	4	10		50	立	上	5	0	×	×	×	
ジャンプキック	斜めジャンプ中級	5	6		90	立	L E	9	(4)	×	×	×	

ジャンプキック	斜めジャンプ強8	6	4		110	立	Ŀ	13	20	×	×	×	
ストレート	リープアタック	15	8	7	40	立	Ŀ	3	(0)	×	×	×	
ポールを投げる	パーソナルアクション	30	1	20	5	立・屈	上・下	×	18	×	×	×	ポール投げ成功時の数値
セオイスルー	レバー中立or⇒入れ投げ	2	1	#21	120	×	×	11	100	×	×	×	※投げ失敗時の数値
トモエスルー	レバー◆入れ投げ	2	1	#21	140	×	×	5	(8)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
必需技・スーパーアーツ							•						
技名	コマンド	発生	持線	建直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	
リュウビキャク(韓)	●会⇒+図⊗	25	8	15	120	Ϋ́	Ŀ	19	(0)	/B		×	
リュウビキャク (中)	季金⇒+中⊗	25	8	15	120	立	E	19	(1)	/8		×	
リュウビキャク(強)	●会会+強化	25	8	15	120	Ϋ́	E	19	(0)	/B		×	
リュウビキャク (EX)	▼140年+⊗同時押し	27	2.2.		60+70+	Ţ.	E	7+7+	×	/16+/16+		×	
			2	15	70	立	Ē	7	×	/B		×	
トルネード (弱)	季★中+弱⊗	11 · 4	2.2	21	50+50	立・屈	Ŀ	5+5	(£)+(T)	/8+/16		×	
トルネード (中)	季★++中 ②	14 ·	4.		50+	立・屈	F	5+	(D)+	/B		×	
	1	6.8	2.2	21	50+50	立・風	F	5+5	0+0	/16		×	
トルネード (強)	學會中十強80	16 ·	3.		50+	立・屈	F	5+	12+	/B		×	
		8.6.6	4.4.2	21	40+40+40	立・国	F	5+5+5	D+D+D	/16		×	
トルネード (EX)	季命◆+ 60個時押し	9.	2.		60+	サ・扇	F	9+	×	/8		×	
		8.6.6	3.4.2	17	40+40+40	立・屈	F	5+5+5	×	/16		×	
ショーンタックル (弱/中/強)	◆会事会⇒+②(押し続け)	18/22/26	2	*28	100+80	E	F	11+7	(Q+(2)	×		×	ボタンチェック (17/21/25)フレーム目。※失敗時
ショーンタックル (EX)	◆★ラ金サナの同時押し(統分)	28	2		(40×4)+	Ø	Ť	7(×4)+	×	×		×	ボタンチェック27フレーム目。
	L			₩28	100	R	7	7	×	×		×	※失敗時
ドラゴンスマッシュ (韓)	中華由十四色	5	₩6	36	130(90)	立・田	上・下	11(7)	•	/8		0	※前半3フレーム間、胸より上無敵(投げられ判定あり)
ドラゴンスマッシュ (中)	◆ ₹ ★ +中②	7	*8	39	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	(0)	/8		ŏ	※前半2フレーム間、肩より上無数(投げられ判定あり)
トラゴンスマッシュ (強)	◆學会+強②	9	#9	42	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	•	/8		ŏ	※前半2フレーム間、肩より上無敵(投げられ判定あり)
ドラゴンスマッシュ (EX)	◆号会+②同時押し	8.	1 · 11	42	90+90(60)	立・屈	上・下	11+7	X+X	/8+/16		O+X	発生中無敵。持続中、肩より上無敵
前転 (器)	₩##+弱®	5	¥17	9								- O.I.I.	※投げられ判定、押し判定なし
前転(中)	₩e+中®	2	¥27	9									※投げられ判定、押し判定なし
前転(強)	●除年+強②	5	%41	9					-				※投げられ判定、押し判定なし
ハドウバースト	₹4+₹4+ (₽	#52	1	61	220	立・屈	Ŀ	9	×	/16	72 (3)		※暗転50フレーム。発生後51フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
ショウリュウキャノン	#4+#4+®	₩51	2.7.		80+50+	立・風	上・下	0+	×	/4+/8	96 (2)		※昭転50フレーム、発生後60フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
		18 ·	*5·5·5·		35+35+40+	立・屈	上・下	0+	×	/16	20 /5/		♥数値は最大ヒット時のもの
適打(ループ3回)			1 - 1 - 1 -		40+40+40+	立・屈	上・下	0+	×	/16			M9HIT
			6 · 6	36	40+40	立・屈	上下	0	×	/16	-		
ハイパートルネード	寻会中寻会中+ ❷	#52	14 - 5 - 1 -	*53	20+40+60+	立・層	上・下	0+	×	/B	120 (1)		※簡報50フレーム、発生後62フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム ※失敗時の数
殴り部分		6 - 7 - 8 -	1.2.2.		60+60+60+	立・層	上下	3+3+3+	×		1.20 (1)		1段目がヒットしないと、2段目以降は出ない
トルネード部分		5.3.	2.2.		60+60+	サ・扇	F·F	3+3+	×				I NEW TO LO GOLE CENTENHANDING ()
	1	5.3.	5.5.		60+60+	立・屈	F·F	3+0+	- x		-		
リュウビキャク部分		9	4 · 5	22	60+100	立・屈	- F	19+3					1

リュウヒギヤク部分	<u> </u>	1 9	4.5	22	60+100	立・屈	<u> </u>	19+3	×		l	L	
	ネクロ												
温常技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	浸漉	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	達打C	₩ B C	SAC	##
ネイルスティック	立ち競の	5	1	8	30	立・屈	上·下	3	0	×	0	0	
フック	立ち中心	8	111	12	50	立・風	L	11	(1)	×	×	Ō	
ネクロストレート ジャブ	立5960	15	1 1 1	28	100	立・屈		11	0	×	×	×	
アンチ・エア・パンチ	しゃがみ弱の	6	1 1	4	30	立・屈	土・下	3	0	×	0	0	
ウィップストレート	しゃがみ中のしゃがみ強の	16	+ ;	12	60	立・屈	上・下	7	(1)	×	×	×	
エルポー	◆+弱®	3	+	55	90 50	立・屈	上下	5	0	×	×	×	
エルボー	●+中®	4	2	10	70	立・屈	<u>+</u>	11	0	×	0	0	
ネクロアッパー	◆+強®	11	4	15	130	立・風	上下	15	0	+ ×	0	O ×	
エルボーキャノン	★+強●	9	i	14	140	立・屋	1 1	111	0	×	×	× ×	
フック	TC中®	5	1	15	50	立・屋	 	- ii	6	+ ÷	+ ×	ô	TC (◆+野⊗→)
キック	立5弱®	4	1	9	40	立・窟	上下	5	0	×	1 ô	l ŏ	10 (4+198-)
ネクロキック	立5中8	9		14	70	立・鼠	上・下	3	•	×	×	×	
ラウンドハイキック	立5数8	18	1	24	110	立・屈	Ŀ	13	0	×	×	×	
クラウチングキック	しゃがみ間念	6	<u> </u>	- 8	35	æ	干	3	0	×	0	0	-
レッグブレーカー クラウチングラウンドキック	しゃがみ中8	12	<u> </u>	17	60	Œ	下	3	(1)	×	×	×	
ニーダガー	しゃがみ強8	13	 	27	100	展	下	3	0_	×	×	×	
ニーアタック	*+等8 *+中8	5	1	10	45	立・屈	上下	7	0	0	0	0	TC (→立5中®)
ニーミサイル	#+3#80	12	 	16	140	立·屈	į į	13	•	×	0	0	
ネイルスティック	銀直ジャンプ弱の	5	6	 ''° -	30	立・組立	t t	17	0	×	×	×	
ネイルスピア	超直ジャンプ中心	8	t i		70	立	Ē	11	(a)	×	×	×	
フライングクロスチョップ	無直ジャンプ強®	13	ż		100	Ϋ́	T F	15	0	×	×	×	
フライングニー	無度ジャンプ弱®	2	15		30	Ψ̈	Ê	5	0	- ^	+ ×	×	
ネクロハイキック	垂直ジャンプ中⊗	10	4		70	立	E	9	<u> </u>	×	×	ı x	
ラウンドキック	垂直ジャンプ強®	15	4		120	並	Ŀ	13	o o	×	×	×	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
フィンガーアタック	斜めジャンプ製の	4	14		40	立	Ŀ	7	0	×	×	×	
フィンガージャベリン	斜めジャンプ中®	9	1		80	立	上	11	•	×	×	×	
フライングクロスチョップ フライングニー	斜めジャンプ強の	13	2		100	立	上	15	Ø	×	×	×	
ネクロハイキック	斜めジャンプ研修 斜めジャンプ中級	10	15	_	30	<u> </u>	<u> </u>	5	0	×	×	×	
ラウンドキック	斜めジャンプ強8	15	4	 	70	立	上	9	0	×	×	×	
ドリルキック30度	ジャンプ中學要素+顕多	9	着地まで	 	120 50+15	立立立	上下	13 3+3	Ø+0	×	×	×	
ドリルキック45度	ジャンプ中學要素+中8	9	着地まで	<u> </u>	60+20	立・国	上下	3+3	(\$)+(f)	×	×	×	1ヒットしたら6フレーム後に再び攻撃判定が発生。最大2ヒット
ドリルキック80度	ジャンプ中等要素+強化	9	動地まで		80+20	立・鼠	上下	5+5	®+0	×	×	×	1ヒットしたら6フレーム後に再び攻撃判定が発生。最大2ヒット
フィンガーアタック	リープアタック	15	10	5	40	<u> </u>	F	3	0	-	×	×	1ヒットした56フレーム後に再び攻撃判定が発生。最大2ヒット
舌を出す	バーソナルアクション	21	4 · 2	23	5(×2)	立・風	上上下	ō	別喪参照	×	×	- x	ボタン押し続けで、発生の後半4フレームと持続時間がループ
ショルダーアタック	レバー中立orサ入れ投げ	2	1	₩21	120	×	×	13	19	×	×	×	※投げ失敗時の数団
フランケンシュタイナー	レバー◆入れ投げ	2	1	#21	100	×	×	19	(9)	×	×	×	業投げ失敗時の数値
ジャーマンスープレックス 必報技・スーパーアーツ	背後投げ	2	1	₩21	200	×	×	11	00	×	×	×	※投げ失敗時の数値
技名	7774	6 6 6					· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						
電磁ブラスト(部)	コマンド 中年会+弱® (選打)	発生 6・	持続	硬旗	攻撃力	ガード	プロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ		機物
2段目以降(連打停止までループ)	**************************************	3	2	#16 #16	60+ 60	立・屈立・屈	1 1	9+	Ø+	/4		0	※ヒット時は7。 最大1ヒット
電磁ブラスト (中)	◆學会+中® (適打)	8.	2.	w IO	60+	立・屈	上(上)	5+ 9+	0	/4		0	※ヒット時は7。 碌大1ヒット
2段目以降(最大10回までループ)		5.5	2.2	33	各60	立・屈	上(上)	5+	Ø+ 0	/4		0	E-tou.
電磁ブラスト(強)	申寻会+強② (選打)	10 ·	2.	1	60+	立・鼠	E	9+	(D+	/4		8	最大3ヒット
2段目以降(最大10回までループ)			2(×4)	35	8 60	立・風	上(上)	5+	0	/4		- 6	最大5ヒット
スネークファング (弱)	◆申号会中十四8	12	1	28	140	屈	×	11	(I)+(I)			×	ゲージ増加の心は、細みの部分
スネークファング (中)	年齡等金申十中級	12	_ 1	30	150	_ 9	×	13	(E)+(B)			×	ゲージ増加の①は、国みの部分
スネークファング (強)	◆会事会会+強多	12	1	32	160	<u>R</u>	×	15	(+0)			×	ゲージ増加の④は、掴みの部分
ジャーマンスープレックス (弱) ジャーマンスープレックス (中)	相手の背後できまるの十四名	12	1	28	200		×	11	(0+0)			×	ゲージ増加の①は、塩みの部分
ジャーマンスープレックス (強)	相手の背後で4分号4中十中8 相手の背後で4分号4中十強8	12		30	240		×	13	@+®	_		×	ゲージ増加の④は、掴みの部分
トルネイドフック (器)	中華事会中十四日	6.7	4 · 4	13	280 50+70	一.同	×	15	(0+0) (0+0)		<u> </u>	×	ゲージ増加の①は、脳みの部分
トルネイドフック (中)	◆金号会+中®	10.9	3 · 4	18	50+70	立・屁立・屁	上上	7+5(7) 7+5(7)	95+T) 95+T)	/16 /16		×+0	
トルネイドフック (強)	4番号会会+強力	17 · 12 ·	4 · 3 ·	_ ··-	50+50+	立・星	Ŧ	7+3(7)	(B+1)+	/16	\vdash	×+0 ×	
		9	4	*19	80(50)	立・畠	Ē	5	0	/16		ô	※空辺り時の数位。ヒット時→17、ガード時→34
トルネイドフック (EX)	◆★◆◆◆◆◆◆◆の問題押し	8.9.7.	4 · 3 · 3 ·		50+50+50+	立・屈	Ē	3+3+3+	×	/16		×	
75 (1.816 (16 (7)	i i	7.8	3 · 4	#23	50+50	立・屈	上	3+3	×	/16		×+0	※ヒット時は21
フライングバイバー (弱)	●★+競換	26	5	%17	120	Ω	Ŀ	11	70	/16		×	発生から8フレーム目でジャンプ開始。 ※着地後のスキは10
フライングパイパー (中) フライングパイパー (強)	₩	26	6	₩15	140	立		11	Ø	/16		×	発生から8フレーム目でジャンプ開始。 ※着地後のスキは10
フライングバイバー (強) フライングバイバー (EX)	●命年十強(P) ●命年十(P)同時押し	28	5 · 4	#14	160	<u> </u>	Ŀ	11	0	/16		×	発生から8フレーム目でジャンプ開始。 ※着地後のスキは10
ライジングコブラ (器)	●●中十四四時押し	24 · 4	5 · 4	*10	80+120	立	<u> </u>	11+3	×	/16		×	₩1段目空投り時は2段目が発生せず、硬直時間は14
ライジングコブラ (中)	₩ #+₩8	25	4	17	130 150	<u> </u>	-	7	- 19	/16		×	
ライジングコブラ (強)	●#++強優	27	4	17	170	立立		9	(B)	/16		×	
ライジングコブラ (EX)	●●+⊗四時押し	25	2 · 2	17	100+110	立	+	11+3		/16 /16		×	
超配強ストーム(1段目)	學会學學会學+● (選打)	#58	4		160+	立・歴	上・下	0+	×	/16	88 (1)	^	※昭転50フレーム。発生後58フレーム間無敵。相手行動不能時間56フレーム
2~3段目			3.3.		30+40+	立・屈	主・下	0+	×	0+/16	36 (1)		※444600ノレーム。先生仅00ノレーム四無敗。相手行動不能時間56フレーム
連打部分(最大4ループ)			3.3.		40+40+	立・屈	上・下	0+	×	/16(0)		_	
最後のふっとび			8	22	20	立・屋	上・下	0	×				
スラムダンス	74+44+®	≑53	6	#8							104 (1)		※昭転50フレーム。発生後53フレーム関無敵。相手行動不能時間50フレーム ※失敗時の数位
ジャーマンスープレックス部分 フランケンシュタイナー部分				\vdash	120+120+	×	×	7+7+	×				
エレクトリックスネーク	#4+#4++®	¥53 ⋅7⋅9	1 - 1 - 1	39	260	×	×	7	×				
Lーンノーファンス本ーツ		#50·/·A	1.1.1	39	100+100+95	且	下	9+9+9	×	/8	72 (2)		※昭転50フレーム。発生後53フレーム問無敵。相手行動不能時間50フレーム
1800 1000 Line							La.	-ゴ -					
温度19、解除19													

温紫技・特殊技	244												
技名	コマンド	発生	持線	硬度	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	Ø4BC	SAC	
地獄突き	立ち蜀の	4	4	8	35	立・毎	上・下	5	0)	0	X	X	N9
スパン	立ち中の	10	7	₩12	120	立・屈	E	13	(a)	×	×	×	※ヒット時は8
エルボー 地獄突き	立ち強の	16	7	15	170	立	Ŀ	21	(7)	×	x	×	
地獄突き	しゃがみ弱の	4	3	8	30	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
地獄突き	しゃがみ中®	7	5	12	90	立・屈	上・下	3	(1)	×	×	×	
ダイビングヘッドパット	しゃがみ強め	13	10	≋37	110(100)	立・屈	上・下	13(11)	0	×	×	×	※起き上がり方が「立ち振り向き」際は23

ハンマーフック	●十強②	14	4	#33	160	立・屈	L L	21	(7)	×	×	×	※ヒット時は31
ローキック	立ち弱化	5	4	9	50	立・屈	1・1	3	0	×	0	0	
アンクルキック	立5中8	9 · 14	2 · 4	*23	70+50	立・屈(立)	E	9+5	(5)+(1)	×	×	×	※ヒット時は20
マロップキック	立ち強化 (レバー入れ)	21	8	*28	150	立立	Ė	19	(7)	×	×	×	※レバー入れ時は27、硬直中に相手が背後に回った場合は25
ラウチングキック	しゃがみ弱8	3	3	7	40	屈	市	3	Œ.	×	0	0	ADV MINISTY METICAL PRODUCT
ラウチングキック	しゃがみ中®	8	5	17	100	屈	F	3	(4)	×	×	×	
シブプレス	しゃがみ強の	11	23	#	170	立・屈	上・下	13	(7)	×	×	×	※起き上がり方によって24~38の間で可変
	しやかみ強化		23	*	150			9	(7)		_ ^	^	※起き上がり方にようと24~3800周と可変 発生後24フレーム目から攻撃属性が中段に変化
ッププレス(中段)	-1			_		立	上						光土俊24ノレーム日かつ以挙属江が中段に支16
フライングチョップ	ジャンプ弱®	3	11		40	立	上	9	0	×	×	×	
ライングチョップ	ジャンプ中®	6	8		100	立	上	13	4	×	×	×	
ライングハンマー	ジャンプ強®	11	5		150	立	上	17	7	×	×	×	
ニーアタック	ジャンプ弱®	3	16		60	立	上	7	0	×	×	×	
ニーアタック	ジャンプ中®	5	7		100	立	上	11	4	×	×	×	
ドロップキック	ジャンプ強®	11	7		130	立	上	15	7	×	×	×	
	垂直or前方ジャンプ中♥要素+強®	9	※着地まで		100	立	上	17	T	×	×	×	※ボタンを押すタイミングによって可変
ニーアタック	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	- 05	×	×	×	
(場	パーソナルアクション				0			×	別表参照	×	×	×	
(ディスラム	レバー入れ投げ	5	1	#21	160	×	×	13	03				※投げ失敗時の数値
マックハンギングツリー	レバー中立投げ	2	1	#21	30(×8)	×	×	5(×8)	①(×8)				※投げ失敗時の数値
殺技・スーパーアーツ													
名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	ゲージ	SAC	備考
ュートダウンバックブリーカー (弱)	▶●★+弱⊗	5	9	₩30	180	×	×	15	(4)+(f)			×	※しゃがみ着地時27
ュートダウンバックブリーカー (中)	◆ ₹ ★ +ΦØ	17	10	*25	200	×	×	15	(4)+(f))			×	※しゃがみ着地時22
ュートダウンパックブリーカー (強)	●●●十強化	12	12	#29	220	×	×	15	(4)+(f)			×	※しゃがみ着地時26
ーンサルトプレス(弱)	レバー1回転+弱卵	2	2	36	240	×	×	19	(4)+(f)			×	The state of the s
ーンサルトプレス (中)	レバー1回転+中原	5	2	36	255	×	×	19	(4)+(f)	_		×	
ムーンサルトプレス(強)	レバー1回転+強卵	2	2	36	280	×	×	19	(4)+(f)	_		×	
ブャイアントパームボンバー(強)	●●+部(9)	17	2	9	110	立・屈	Ê	15	00	/8		0	弾消し効果あり
シャイアントパームボンバー(物)	₹# #+#®	19	2	7	125	立・屈	± ±	17	00	/8		0	弾消し効果あり
					140			19	00	/8	_	0	弾消し効果あり
ジャイアントパームボンバー(強)	₩₩₩₩₩	22	2	6		立・屈	上	3+3+	×	/16		0	弾消し効果あり
ジャイアントバームボンバー (EX)	寻★ 年+®同時押し	22 · 1 ·	1 - 1 -		20+60+	立・屈	上	9	×	/8		ŏ	弾用し効果のリ
		1		10	140	立・屈	上						※持続時間中のヒットした時間帯により、21~25の間で変化
Eンスターラリアット(弱)	₹★+弱®	11	5	*	150	立・屈	上	11	00	/8		×	※持続時間中のヒットした時間帯により、27~23の間で変化
Eンスターラリアット(中)	₹★⇒+中後	15	5	*	160	立・屈	上	13	020	/8		×	
Eンスターラリアット(強)	₹★申+強®	24	5	*	170	立・屈	上	15	02	/8		×	※持続時間中のヒットした時間帯により、24~28の間で変化
Xモンスターラリアット(近距離)	₹★申+⑥同時押し	 #6~26	6	*	140	立・屈	上	13	×	/8		×	※発生はボタンを押す時間の長さで可変。 ※31~35の間で変化
Xモンスターラリアット(中距離)					160	立・屈	上	15	×	/8		×	
Xモンスターラリアット(遠距離)					180	立・屈	上	17	×	/8		×	
フルトラスルー (弱)	中毒年申中+弱8	7	2	36	70	×	×	7	(4)+W			×	投げた相手が壁で跳ね返る効果あり
カルトラスルー (中)	申申書奉申十中後	7	2	36	70	×	×	7	(4)+(D)			×	投げた相手が壁で跳ね返る効果あり
フルトラスルー(強)	申查寻由中+強⊗	7	2	36	70	×	×	7	4+9			×	投げた相手が壁で跳ね返る効果あり
ミートスカッシャー (弱)	レバー1回転+弱化	#20~24	2	30	160	×	×	13	00			×	※相手と接触する時間により可変
ートスカッシャー (中)	レバー1回転+中級	*30~52	2	33	160	×	×	13	(1)			×	※相手と接触する時間により可変
ミートスカッシャー (強)	レバー1回転+強化	±47~67	2	36	160	×	×	13	00			×	※相手と接触する時間により可変
ガスブリーカー	レバー2回転+®	₩54	2	36							128 (1)		※暗転50フレーム。発生後56フレーム間無敵。相手行動不能時間54フレーム
~2段目	DAY CHANG				180+180+	×	×	7+7+	×				
nish					270	×	×	7	×				
(ガトンプレス (弱)	単独中単独中+弱化	*53	12	*30	70+	×	×	11	×		112 (2)		※暗転50フレーム。発生後52フレーム関無敵。相手行動不能時間50フレーム。※しゃがみ着地図
カーフラレス(朝)	V = - V = - 1 8/16	W00	16	2.00	380	×	×	19	×		1.12 (2)		
(42 L s (45)	WAN BAN I MO	*55	16	₩34	70+	×	×	11	×	_			※暗転50フレーム。発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。※しゃがみ着地B
(ガトンプレス (中)	李金申李金申 +中⊗	#00	16	W34				19	×			-	Marie Con De Control d
Attaces a contract		*67	00	w.00	380 70+	×	×	11	×	-	-		※暗転50フレーム。発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。※しゃがみ着地B
(ガトンプレス(強)	平台中平台中十进20	±57	20	*36				19		-	-		**************************************
					380	×	×		×	- /4	00 (0)		※暗転50フレーム。発生後53フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。
(ンマーマウンテン	#4+#4++®	*55~85	5		+08	立・屈	上・下	7+	×	/4	88 (2)		
		11	3		90+	立・屈	上・下	5+	×	/4			※1段目の発生時間はボタンを押す時間の長さで可変
		12	6		80+	立	上	5+	×	/4			
			2		60+	立	上	5+	×	/4			
		19	2	47	120	立・屈	上・下	7	×	/4			
													※ボタンを85フレーム間押し続けた場合、攻撃せずに停止

-	1 1	77	
_	ッ	ア	1

通常技・特殊技		m u	4+4+	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	7.717.18840	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備者
名	コマンド	発生	持続			立・屈	上・下	3	9-9 4 m	O SEELIC	© STATE	O	TC (→中၉)
ヤブ	立ち弱®	4	2	6	20			9	(4)	×	ő	Ö	10 (146)
トレート	立ち中®	5	5	10	80	立・屈	上	15	(7)		×	×	
チョップ	立ち強圏	10	4	15	130	立・屈			0	×	0	0	
ラウチングスナップ	しゃがみ弱®	4	2	7	20	立・屈	上・下	3	(4)		×	×	
·ーピードエルボー	しゃがみ中®	11	4	15	60	立・屈	上・下	3		×			WI. 181400
Eルポーアッパー	しゃがみ強®	9	1 · 1	#25	70+40	立・屈	上・下	9+9	(B+I)	×	0	0	※ヒット時は22
ウォーラルアッパー	++中@	9	2	14	80	立・屈	上	9	4	×	×	×	TC (→強Đ)
テリブルスマッシュ	◆+強®	14	1	21	120	立	上	3	•	×	×	×	(++-WC)
(トレート	TC中®	6	5	10	40	立・屈	上	5	4	×	0	0_	TC (立ち弱®→)
リブルスマッシュ	TC%®	8	1	21	60	立	上	3	4	×	×	×	TC (◆+中®→)
]ーキック	立ち弱®	5	2	7	30	立・屈	上・下	3	1	×	0	0	
ドルキック	立5中®	8	2	15	80	立・屈	上	9	4	×	×	×	
イズキック	立ち強化	17	3 · 3	20	50+90	立	上	3+9	(I)+(B)	×	×	×	
ラウチングキック	しゃがみ弱®	5	1	9	20	屈	下	3	0	×	0	0	
ンクルブレイク	しゃがみ中®	7	3	11	70	屈	下	3	4	×	×	×	
ブラウンドスイーブ	しゃがみ強8	12	3	21	100	屈	下	3	0	×	×	×	
フォーラルキック	++Φ®	16	3	12	90	立・屈	Ŀ	9	4	×	×	×	
ニルボー	ジャンプ弱の	4	着地まで		50	立	Ŀ	7	0	×	×	×	
ロリアルバンチ	ジャンプ中®	6	4		90	立	E	9	(4)	×	×	×	
ロリアルチョップ	ジャンプ強の	7	3		130	立	Ŀ	11	(7)	×	×	×	
フライングニー	ジャンプ弱8	4	10		50	立	F	7	(1)	×	×	×	
アンプキック	ジャンプ中心	6	4		90	立	E	9	(4)	×	×	×	
ラウンドキック	ジャンブ強8	10	3		130	立	F	11	(7)	×	×	×	
ロルボー	リープアタック	15	10	5	40	立	Ė	3	(1)	×	×	×	
也面をなぐる	パーソナルアクション	21	3	1	5	屈	市	×	別表参照	×	×	×	
スパルタンポム	レバー入れ投げ	2	1	#21	140	×	×	9	(1)				※投げ失敗時のもの
デストロイクロー	レバー中立投げ	2	1	#21	25(×6)	×	×	5(×6)	①(×6)				※投げ失敗時のもの
教教技・スーパーアーツ	レバー中立双の		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	WE !	20(110)			0(110)					
名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備者
(タリックスフィア (弱)	■★申十頭(9)	±13~77	1	39	70	立・屈	+	3	(1)	/16		0	ボタン押しっぱなしでタメ可能。 ※タメ時間により変化
メタリックスフィア (物)	₹40 + 40	±13~77	- i	35	70	立・屈	F	3	0	/16		0	ボタン押しっぱなしでタメ可能。 ※タメ時間により変化
〈タリックスフィア(中)	●★申十強例	#13~77	i	28	70	立・屈	È	3	0)	/16		0	ボタン押しっぱなしでタメ可能。 ※タメ時間により変化
〈タリックスフィア(BR)	●★★十郎同時押し	13	#1	55	80+80	立・屈	Ė	3+3	×	/16	_	Ö	※弾発射(攻撃判定出現は1フレーム後)
(イオレンスニードロップ (弱/中/強)	₹ 9× 1 +8	24	12/13/16	<u>*7</u>	110	立立	Ė	11	(12)	/8		×	※蕭地後のスキ
(イオレンスニートロップ (第/中/強) (イオレンスニードロップ (EX)	◆タメ会+®同時押し	26 · 2	5 · 2	*7	30+110	立	Ė	5+13	×	/8		×	空振り時2段目に移行しない ※着地後のスキ
(イオレンスニートロップ(EX) Fャリオットタックル(弱)	◆タメ★+BIDI時押し ◆タメ★+競彩	7	10	#26	120	立・屋	上	7	(7)	/16		0	※ヒット時→18、空振り時→25
	◆ タメ ⇒ +助む	10	12	#27	135	立・屈		9	7)	/16		ő	※ヒット時→19、空振り時→26
チャリオットタックル(中)	◆タメサ十甲形	13	15	#27 #28	150	立・屈	Ē	11	0	/16		ő	※ヒット時→20、空振り時→27
チャリオットタックル (強)		6	24 · 10	#28	90+80	立・屈	Ė	9+9	×	/16		O+X	※ヒット時→19、空振り時→39
Fャリオットタックル (EX)	◆タメ◆+®同時押し	7		#16	120	立・屈	Ė	13	00	/8		×	※着地後のスキは後半2フレーム間
アンジャラスヘッドバット (弱)	▼タメ会+弱®	9	4	*15	130	立・屈	Ė	15	10	/8		×	※着地後のスキは後半2フレーム間
デンジャラスヘッドバット (中)	▼ 夕メ★+中®			#16				17	00	/8	-	×	※着地後のスキは後半2フレーム間
シジャラスヘッドバット (強)	サタメ会+強®	12	6		140 80+80	立・屈	+ Ł	11+11	×	/8		×	※着地後のスキは後半2フレーム間
ンジャラスヘッドバット (EX)	▼タメ★+®同時押し	9	2 · 2	#12	80+80	77.田	上	11+11	_ ^	/8	104 (2)	_^	最大5ヒット。最後のラリアット部分はどちらか1ヒットのみ
イラントパニッシュ	#4+#4+P		14.10	_	50.00		-	-	×	/8	104 (2)	_	接入5とッド。最後のフラアット部がはとううが「ヒアトック ※暗転50フレーム。発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
セット目		±51 ⋅ 6 ·	14 · 10 ·		50+80+	立・屈	上	0			-		※昭和30フレーム。元王収0とフレーム関係版。相子1387円88月間00フレーム
セット目		10.6.	10 - 10 -		50+80+	立・屈	上	0	×	/8		_	※ヒット・ブロッキング時→19、ガード時→29
ラリアット		7	8	*28	230	立・屈	上	0	×	/8	-		
ラリアット(カス当たり部分)		2	3	*23	100	立・屈	上	11	×	/8	00 (6)	_	※ヒット・ブロッキング時→14、ガード時→24
	寻会申寻会申 +(P)	*52	1	91							80 (2)		※暗転50フレーム。発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間52フレーム
1ピテルサンダー						立・屈	l +	9(×5)	×	/16	1	1	
1ピテルサンダー 1距離					70(×5)								
1ピテルサンダー		#51	1	12	60(×5) 30(×6)	立・屈	上上下	7(×5)	×	/16	88 (2)		※暗転50フレーム。発生後47フレーム間無敵。相手行動不能時間54フレーム

補足

●ジャンプ攻撃の硬直時間について……

技を出した時点での、地面からの高さにより硬直時間が変化する。なお、着地後の硬直時間は 2フレーム(※空ジャンブの場合、スキはなし。すぐにガードや攻撃などの行動が可能)。

●飛び道具(例:波動拳)の持続時間について……

飛び道具の持続時間の欄には、弾の射出時間を記載している。また、弾の攻撃判定出現は一部 例外(エイジスリフレクターなど)を除き、一律射出から1フレーム後となっている。

●スーパーアーツ発動中の「相手行動不能時間」について……

「相手行動不能時間」後、相手側のボタンやレバーなどの入力は、表の数字から更に2フレーム間は受け付けていない。例えば、50フレーム間行動不能の場合、53フレーム目から技を出したり、ジャンプしたりといった行動が可能になるというわけだ。ただし、ガード入力だけは、行動不能時間直後から受け付けている。よって、「相手行動不能時間」は簡単に「ガード可能になるまでの時間」と考えてもいいだろう。

The editor's notes

編集後記

from writers

FRS-N.O

自分はライターのなかでも面が割 れていないほうだと思っていたが、 某所で『3rd』プレイ中に正体がバ レていたらしい。しかし「セイヴァ -大会の審判長 |として覚えられて るとは……。28人めのネクロ戦は SAセレクトの時点で失敗でした。

GED

ード硬直が2フレームも延びちま います。反撃したい場合はなるべ く立ちましょう。つーか、あの座り 方のせいなの!? あれダメ? 追伸:誰か『3rd』の(初回生産)C D譲ってください。

アストロ

ヒィーやっと終わったぁ~、家に 帰ってまったりしてぇ……、◇◎ ☆×!?¥#\$?ぇ、と今の心境は こんな感じです(わかんねい)。ま あ、ちまたにショーンを使う人が 少ないのが、ちと寂しいかな。や っぱりケンの方がいい?

杉田 哲朗

生粋のアマチュアリズムによって

生み出された「ゲーメスト」の業績

は、愛憎入り交じりながらも、小さ

からぬ足跡を残したといえるだろ

う。ゲームセンターという「場」に

着眼し、執着した、その名を忘れ

ないでいただきたい。

from editors

我修院(若人)

がいたけど、全然そんなことはな SAなんすかね?

MVP

C·LAN

トゥエルヴはいろいろなことがで

きるキャラではあるが、それを全

部やろうとすると意識との連動が

困難極まる。例えば「膝キャン低

空弱パン投げ」という感じで自分

の王道ルートを確立してから少し

ずつ派生を増やしていこうネ

脳みその中とパソコンは常に「ス ト川』で埋まり、原稿でうなる。こ んなスケジュールは基本的人権を 侵害しているとしかいえず、でも何 をいっても変わらない。うなるだけ。 だが、それも今日まで。よし。ちな みに春麗とまこと、何あれ。IJO。

1冊目のムックで「幻影陣が弱い でチュ〜」な〜んていってるバカ かったんだな。結構滅るし。でも、 結局のところ槍雷連撃が強かった りするわけで…。幻影陣は趣味の

こないだアストロに対空超電磁ブ ロッキングされました。っつーか、 みんなブロッキングうめぇよ勝て ねぇよ分かって下さいよヒーセイ ユーアンダーアーレストMr.デッカ ード。いつか報われる日もあろ う。その日までウィ~す!

鈴木 宏昌

ダッドリーの重要コンボである、し ゃがみ弱®×2ヒット確認→SA でも、1P側の**単金申**サ金申コマンド ってムズくないスか? 2P側だと 簡単なんだけど……。反撃ポイン トだっつ~のに、つい投げで位置 を変えるクセがあるんだよな〜俺

河野 淳一

連泊ロードも15日で終了。終盤、 気の抜けたイージーミスにより一 部のライター&編集に迷惑をかけ るも、無事に本が出そうでひと安 心。っていうかゲームやってねい。 自分からゲーム取ったらなにが残 るのか? とか考えたりして.

GAMEST MOOK vol. 194

STREET FIGHTER III **3rd STRIKE**

Fight for the Future ~CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET~

KAL

今回はもうひとつのムックと同時進 行という他に、人生の中で恐らく2 度目の、心の底から苦しく辛い、か けがえのないものを失うという思い を味わった……。ただ、これで脳細 胞と心をすり減らしたかわりに、少 し"太く"なれたかもしれない。

ちゃっきー

フリーダム! ついに自由をこの 手にする日がやってきた。という わけにもいかなかったりするのが 毎度のパターンであったりなかっ たりするんですけども。とりあえず はちょっと休んで、で……で? ふ と気付くとやることなかったり。

Mio

あい変わらずユンやってるよー。 『3rd』ユン、最初は扱いづらかっ たけどもう大丈夫。仲間とバカや りつつも限界までがんばってみる つもり。私信→柴木さん本当にあ りがとうございました。おかげ様 でより思い出深いゲームに!

荒川 保

『3rd』 ムックはキャラマンの愛情 に触れることができて幸せな仕事 でした。QのスネとヒューゴーED のトゥエルヴちゃんがステキ過ぎ ます。お忙しい中コメントをくださ った開発スタッフの方々に、敬意 を伴う最大級の感謝感激雨霰(仮)。

がっちん

とりあえず2冊目が終わってお疲 れさまという感じですね。いちお う、ひと段落ついたっていうのは あるけど、「ストIII」のプレイヤーは 深く長くやりこむタイプが多いの で本誌でフォローしたいですな。 ライター陣もまだまだやりますよ

VMT-RED

『3rd』のアレックスの何がいいっ

て、そりゃもう、毒の効いた勝ちセ

リフ! 対エレナ専用の「ああ、楽

しんでるさ、気分良く勝てたしなし

なんても~最高! 俺、この勝ち

セリフを考えた人とは仲良くなれ

そうな気がします。

一の技術がどんどんなまるう。楽 譜ほしいか……

毎回攻略を書くときに悩むのが、 即戦力となる連続技や強力な連係 と、やや概念的な「対戦の方針」 では、どちらのほうがみなさんに有 益な情報なのかということ。今回 のキャラ攻略は概念的なものが多 いんですが、どうでしょう?

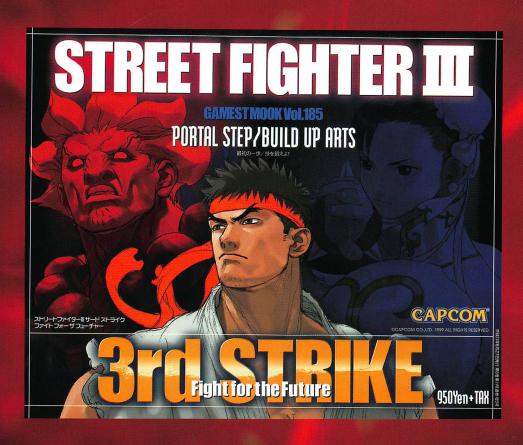
K-TAN 今のオレの心を癒せるのはデフ レパードのユーフォリアとガンマ レイのパワープラントしかねぇ。

やっぱり精神に水は常に与えてお

かないとだめですな。はぁ~ギタ

善之字元帥

各キャラクターの技性能を、 フレームデータで詳細解析! 勝利への最短距離がここに!



STREET FIGHTER 11 950Yen+TAX 3Td STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

ポータルステップ/ビルドアップアーツ



他にはないファンクラブ会員だけの特典や情報がいっぱい!!

編集スタッフと開発チームの 年6回 関す





SOCD-ROM体験版プレゼント などが盛り沢山。 会員になれば知りたいコト、欲しいモノ、などが続々

と入手できるんだ。他ではマネのできない会報 誌や新作紹介、イベント風景などの映像も必見! ファンなら是非見て欲しいな! これからもさま ざまな特典や企画を予定しているので乞うご期待!

入会したくなった君へ

この本に付いている、専用お振込み用紙に 必要事項をご記入の上、郵便局に3,000円を 振り込むだけでOKだ!

お問い合せは カプコンフレンドリークラブ事務局

最新映像やイベント レポートなど内容充実

> 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3 (株) カプコン TEL 06-6948-0555

株式会社ガプコン

〈国内販売事業部〉●本社/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 ●東京支店/〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号 新宿三井ビル11階

フト情報〉大阪: (06) 6946-6659 東京: (03) 3340-0718 札幌: (011) 281-8834 仙台: (022) 214-6040 名古屋: (052) 571-0493 広島: (082) 223-3339 松山: (089) 934-8786 福岡: (092) 441-1991 ホームページ (インターネット) http://www.capcom.co.jp/ ※電話番号は、よく確かめておかけ問違いのない様にして下さい。

ISBN4-88199-627-4

C9476 ¥1280E